THE KING OF POCKETGAMES

掌机王Sp

VOL.189

专题企划 **原创:游戏的风骨**

攻略透解

全假面骑士 骑士世纪2 NDS PSP

声与形 PSV

研究中心

无双大蛇2 特别版 PSP

魔法工厂4 3DS

游戏文化频道

Persona与塔罗牌

弹丸论破IF小说

特快专递

黑子的篮球 奇迹比赛 PSP

奥伽韵律 PSV





赠品

《初音未来》海报

北通
BETOP



神秘的诱惑
mysterious

北通潘多拉



北通 潘多拉

BETOP VIBRATION GAMEPAD

BTP-2272 PC/PS3/[illegible]

1. 双振动逼真模拟
2. 完全支持PS3全系列主机
3. PC平台双模式（PC/XBOX360）
4. 360经典外形架构
5. 具备TURBO连击设定功能

大区/市	店名	地址	联系电话
华东	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]
华南广州	[illegible]	[illegible]	[illegible]
淘宝网店	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通昌众专卖店

http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com

服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315

拥有北通 娱乐更轻松
广州市昌众电子科技有限公司

有人说好的抄袭总比劣质的原创好，你怎么看？

游戏这一块，对于一个涉猎不算太广、只是想玩游戏的玩家而言，这句未尝不对；不过作为游戏从业者，当然还是会持否定态度——两者都不好。

每次看酷洛洛提供的宣传标语，都有一股平实中掩盖不住的闷骚气息。

如今跟风类游戏越来越多，原创似乎愈加吃力不讨好。但是真正能给玩家留下深刻印象并且名垂游戏史的，必定有着极强的原创性，这样才能从同类作品中脱颖而出。本次专题就来谈谈游戏里的原创要素。

专题企划

P15

原创：游戏的风骨



我不想看这篇稿子……TAT（注：怕被剧透。）

这游戏你又不玩……

谁说的！我要玩啊！

你据称还要玩《恐怖惊魂夜》、《时间旅人》、《善人死亡》、《P4G》等等一大票游戏，别妄图占着坑不校稿。

被……看穿了吗……



掌机王Sp VOL.189

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

封面画师：MILK
封面设计：咕噜





口袋光环 VOL.189

http://www.tudou.com/programs/view/Gwfh2qdu264/
密码：wo0189

目录

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作角色扮演游戏
AVG	文字冒险游戏
A・AVG	动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视角射击游戏
FTG	格斗游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智游戏
RAC	竞速游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演游戏
SPG	体育游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏
TPS	第三人称视角射击游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。

文 雷伊

掌机情报站

事件 EVENT

Gamescom如期召开，SCE公布PS平台多项发表



一年一度的欧洲最大级游戏展Gamescom于今年8月15日～19日在德国科隆举行，在展会前夜的8月14日，SCE召开了展前发布会。在任天堂、微软相继缺席此次Gamescom的情况下，SCE是三大硬件厂商中惟一的参与者，因此当之无愧地成为了本届Gamescom的头号主角。

在展前发布会开头，SCEE（索尼电脑娱乐欧洲分公司）的CEO吉姆·瑞安（Jim Ryan）率先登台致开幕发言。瑞安表示，尽管当前的游戏界充满挑战但也有激动人心的时刻，游戏内容时常在变化，从核心玩家到休闲玩家都持有多台游戏设备，无论何时何地都在和游戏打交道。以前大家总是一个人在玩游戏，而现在的游戏在社交化的影响下开始区域多人游戏化。在分析了业界的现状之后，瑞安表示PS平台一直都在致力于在各种游戏类型创造精彩的体验。开场辞之后是围绕着PS家族的各项新发表，其中既包括服务，也包括了游戏大作。

服务篇



首当其冲的是新服务“Cross Buy”（交叉购买）。所谓的交叉购买，就是指玩家只要购买某款游戏的PS3版，就可以同时免费获得其PSV版。瑞安将这项服务称为“一个非常了不起的进步”，事实上这对于玩家来说的确是一项非常划算以及便利的功能。目前已经确认对应该项服务的游戏包括《狡狐大冒险》和《瑞奇与叮当》的最新作。



其次是用户们喜闻乐见的服务“PS Mobile”，通过这项服务，可以实现在各种移动终端上轻松体验PS家族所特有的精彩游戏内容。这项服务预计从今年秋季开始提供，最初导入的是一些轻量级的游戏作品，该服务不仅将支持PSV，而且将支持采用Android系统的手机、平板电脑。关于该项服务的具体内容将在后文详细介绍。

玩家们所熟悉的增值服务PS Plus又有新动向。今后PS Plus用户所拥有的云存储空间在容量上将提升为1GB，而今后数个月中厂商将为PS Plus用户提供更多精彩的免费游戏，比如9月份玩家就可以免费玩《荒野大救赎》这样的3A级大作。PS Plus服务今后也将面向PSV这一移动平台，会员年费为49.99欧元（约合人民币390元），日本方面同样将展开这一服务。

PSV之前无法玩初代PS游戏的问题也将得到解决。从8月28日开始，PSV的系统版本将可从原本的V1.69升级到V1.80。通过此次系统升级，PSV将对应PS Archives功能，让用户在PSV主机上运行初代PS经典游戏。此外，在“遥控游戏”的Live Area中将追加允许玩家用PSV来控制PS3专用游戏的“交叉控制器”图标，进一步加强PSV和PS3之间的联动性。V1.80

系统追加的具体新功能如下：

・支持初代PS规格的游戏。

・Home画面以及视频、音乐、设定等应用的部分功能选项中，支持PSV按键操作。

・支持播放视频时的可变速播放、快进/快退以及重复播放。

・播放音乐时，支持PS3和iTunes（iTunes系统版本必须在10.6.3以上）生成的播放列表。

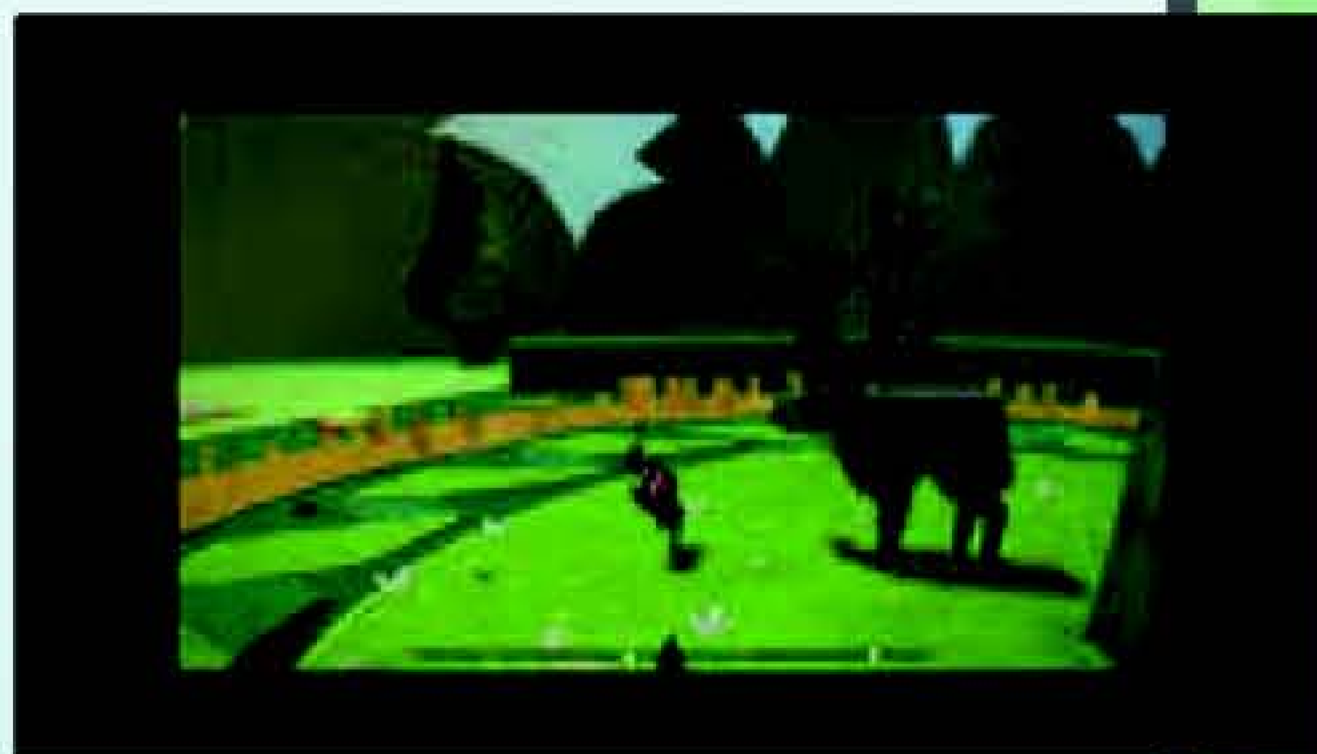
・遥控游戏的Live Area中追加“交叉控制器”选项，支持用PSV操作PS3专用游戏（需要软件对应该功能）。

软件篇

此次SCE的展前发布会中，公布了多款新作的最新影像和情报，其中有些作品是首次发布。

首先是PSV版的《小小大星球》，这款产品将于今年9月19日在欧洲地区发售，除了游戏单品之外，厂商还将推出游戏的PSV主机同捆版，售价为249欧元（约合人民币1960元）。关于《小小大星球》还有另外一项发表，那就是PS3版的《小小大星球2》将通过升级实现“交叉控制器”功能，即支持用PSV充当控制器来操作《小小大星球2》，并追加对应这项操作的全新玩法。比如电视画面上显示普通的游戏画面，PSV屏幕上显示陷阱，玩家需要同时关注两个画面以躲避陷阱；又如转动PSV屏幕上的转盘，可以开启电视画面中的机关和道路等等。

“《小小大星球》系列”的开发商Media Molecule为PSV玩家带来另一款全新的原创游戏《撕纸大冒险》。游戏画面充满清新的纸片风格，而不管是角色还是场景本身也均是由纸片所构成。游戏将对应PSV的背面触摸功能，以此来攻击敌人和解谜。



《杀戮地带 雇佣兵》也是本次发布会上首次公开的受期待大作。游戏将采用与PS3版一样的引擎进行开发，除了将带给玩家们媲美家用机的高品质画面之外，还将对应PSV的触控操作，实现更为直观的操作体验。关于游戏的发售日以及是否会在日本发售，目前均未确定。



发布会的压轴是目前PSV平台期待度No.1的大作《使命召唤 黑色行动 解密》，游戏的实机演示影像首次公布，从游戏的画面表现来看和玩家所预想的高水准似乎有一定的差距，不过游戏确认将会支持4对4联网对战，对于掌机用户来说具有不小的吸引力。游戏将于今年假期档推出，届时厂商也将推出本作的PSV同捆版来拉动玩家对PSV的需求。

8月10日 Level-5宣布将之前在NDS平台发售的“《雷电十一人》系列”三作共6款作品，以合集的形式强化移植3DS平台。3DS版合集正式名称为《雷电十一人1・2・3！ 元堂守传说》，将于今年11月15日发售，其中一次性收录了之前在NDS平台发售的《雷电十一人》、《雷电十一人2 威胁的侵略者》（两个版本）、《雷电十一人3 向世界挑战》（三个版本）共6款作品，以5800日元的低价出售。“《雷电十一人》系列”是著名的足球题材RPG系列，目前系列全球的累计出货量已达510万。



软件 SOFTWARE

SCE全面展开PS Mobile，专用游戏今秋配信



在刚刚结束的Gamescom上，SCE宣布正式展开PS Mobile服务，并于随后发表申明阐述了该项服务的详细内容。通过这项服务，玩家不仅可以在游戏机上，还可以在PS认证设备（PS Cerified，目前包括Sony Xperia、Arc手机、Sony平板S系列、HTC手机等设备）上体验PS家族的游戏。

这项服务预计从今年秋季开始提供，最初支持该服务的国家包括日本、美国、加拿大、英国、法国、德国、意大利、西班牙、澳大利亚9个国家，今后会逐步扩展到其他国家。PS Mobile专用游戏内容的获得方式和PS系玩家们所熟悉的一样，即通过PS Store来下载这些游戏。在该项服务提供初期，大约有30个来自SCE全球工作室以及各第三方厂商制作的包括ACT、AVG、PUZ、SPG等类型丰富的游戏产品上架。

此外，SCE也会向广大开发者提供包括PS Mobile SDK正式版在内的支持程序“PS Mobile开发者程序”。开发者利用PS Mobile SDK开发游戏和应用、并和SCE签订合约（每年99美元）之后，经过简单的手续，就可以轻松在PS Sotre上发布这些游戏和应用。在PS Store中上架的PS Mobile专用游戏和应用，可以在PS认证设备和PSV上运行。

此前已经明确表明将进行PS Mobile开发的日本、欧洲游戏厂商已达56家，而此次又有29家美国游戏厂商确定加入这一阵营。而获得PS认证的移动终端，除了之前Sony本家和HTC的产品之外，华硕和Wikipad平板也将获得了PS认证。

8月10日

日本人气轻小说《樱花庄的宠物女友》（さくら庄のペットな彼女）将改编成游戏。游戏版将由Ascii Media Works策划、热中日和开发、角川Games发行，预计明年春季同时登陆索尼旗下的PSV和PSP平台，在发售普通版的同时也将推出限定版。据悉游戏的类型将为“游戏制作SLG×恋爱AVG”，但是具体的游戏画面和细节目前均还没有公开。《樱花庄的宠物女友》是由鸭志田一原作、沟口健一插画的日本人气轻小说，后被改编成同名动漫并将于今年秋季播放动画版。



8月10日

Level-5宣布PSV和PSP版的《纸盒战机W》将支持双版本跨平台联机对战，这也是首款对应PSV/PSP跨平台联机的游戏作品。厂商在游戏中准备了丰富的联机内容，包括支持6人混战的通信对战模式，以及在前作基础上进化为三人合作游戏的排位战模式，如果能够在排位战中占据上位，就有可能获得在本篇中无法获得的强力LBX和武器。《纸盒战机W》是“《纸盒战机》系列”的正统续作，原定于今年9月27日同时登陆索尼PSV和PSP平台，根据最新消息，游戏将延期三周至10月18日发售。延期原因是进一步提升游戏品质，充实游戏内容。



8月10日

Rejet在PC平台发售的人气女性向恋爱游戏“《东京山手线男孩》系列”（TOKYOヤマノテBOYS）宣布移植PSP，发行方为5pb.。系列将分三部作品连续在PSP平台推出，其中《东京山手线男孩 携带版 蜂蜜牛奶篇》将于今年12月20日发售，《超级薄荷篇》将于明年1月24日发售，《黑色樱桃篇》将于明年2月21日推出，三部作品售价均为5040日元。《东京山手线男孩》由另一人气女性向恋爱游戏《维他命X》的画师前田浩孝负责人设，玩家们熟悉的作曲家光田康典担任音乐制作。



硬件 HARDWARE

吉田修平：PSV今年不会降价



在今年Gamescom期间，有欧洲媒体问起索尼全球工作室总负责人吉田修平PSV近期是否有降价打算的问题，吉田修平给予了明确的否定答案。他表示PSV现在降价还为时过早，在今年内都不会降价销售，而他也希望多款大作的主机同捆版能够促进PSV硬件的销售。

"人们都喜欢便宜甚至是免费的东西。当然，削减硬件制造成本也是我们的工程团队一直都在努力的领域，但是，我们的产品今年年初才刚刚发售（指在欧美地区），我们还需要时间。"吉田说道，"在未来的某一个时间，我们会为仍在持观望态度的玩家解决价格方面的问题，但是今年我们还是想通过各种游戏同捆版来实现增值，就像我们所宣布的《小小大星球》同捆版一样，对于玩家来说就是一个负担得起的解决方案。"

吉田重申索尼将会给PSV带去更多游戏。"我们必须努力为玩家们带来更多的游戏，无论是玩家们期待已久的大作，还是以数字发行为方式的轻度休闲产品。"吉田表示，"PS Mobile是我们正在努力尝试的一个项目，它会像苹果的App Store提供一个生态系统，因此小型开发商甚至是个人，能够轻松开发游戏并让它们在PSV以及PS认证的Android移动设备上发行。"

8月17日



Pokemon公布以皮卡丘为主题的限定版3DS LL（皮卡丘黄），售价和普通的3DS LL一样为18900日元。该限定版3DS LL只能在全日本7家Pokemon Center进行预约，数量有限并且为全额前款制，预定周期为8月25日至9月14日，从9月15日起开始发货。这台限定版3DS LL通身为和皮卡丘一样的亮黄色，在机盖正面印有可爱的皮卡丘形象，皮卡丘抬头仰望玩家，给人以呼之欲出的感觉。和普通版3DS LL一样，这款限定版主机中同样不包含电源，手头没有电源的玩家需要额外购买。

8月22日



今年Gamescom的入场人数公布，在8月15日～8月19日为期5天的展会期间，共有27万5000人到场，这个数字大致和去年持平。其中有2万4500人为游戏业界相关人员（相比去年增加3500人），来自全球83个国家的一般参观者人数为25万500人（相比去年减少3100人）。外界普遍认为任天堂和微软这样的业界巨头纷纷缺席此次展会，是导致今年一般参观者人数相比去年微减的原因之一。下届Gamscom预计将在明年8月21日至8月25日，举办地依然是大家所熟悉的德国科隆。

8月22日

任天堂韩国分公司宣布将于今年9月20日在韩国推出3DS LL，售价为27万8000韩元（约合人民币1550元)。在颜色方面，同时推出的有红黑、银黑和纯白三种款式，与日本保持一致。在3DS LL在韩国推出的同期，任天堂将会发行《生化危机 启示录》、《塞尔达传说 时之笛 3D》等大作为之护航。从任天堂最近的动向来看，可以看出其正越来越看重亚洲市场的地位，前不久任天堂刚刚公布了中国港台版的繁体中文版3DS LL，并将晚于韩国版8天于今年9月28日推出。

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

Lancer

从霸王到山大王

自从听说微软、任天堂等退出科隆游戏展，顿时对这场欧洲最大的游戏展失去了兴趣。好在最后与欧洲人民共进退的索尼小小地井喷了一回，制造了不少的看点。索尼虽穷，对待各类游戏展会从不含糊，无论是展台面积还是奢华程度都比富裕的微软和任天堂只高不低，科隆游戏展和TGS如今更彻彻底底成为索尼的天下。由于网络媒体的发达，游戏展会的宣传作用大不如前，在游戏展会上一掷千金往往比不上YouTube的一段预告片。这是近年来各大游戏厂商在游戏展会方面缩减预算的主要原因之一。索尼的广告预算从不比微软与任天堂雄厚，但在展会投入上异常慷慨，除了有些面子工程的嫌疑外，索尼希望通过游戏展会的方式与玩家亲密接触，尤其是在日本、欧洲等PS3占据了领先优势的地区。当年欧版PS3延期数月，引起欧洲玩家强烈不满，掀起了一波抵制高潮。如今只剩下索尼坚守科隆游戏展，无疑会让欧洲玩家对之好感倍增。

本届科隆游戏展在掌机方面的最大焦点莫过于PSV的《COD》新作，笔者原本也对此作抱以极大的期待，直到那段完全不给力的预告片公布，这才从梦想被拉回现实。虽然目前所知道的只有一个预告片，笔者几乎已经能够断定PSV的《COD》只是一个敷衍之作，其游戏水准可参考iOS上的一些FPS游戏。Activision甚至懒得为它剪辑一段像样点的预告片，我们所期待的那种迈克尔·贝风格的《COD》大场面荡然无存。原来，“掌机上忠实呈现的《COD》体验”只不过是我们这些小市民一厢情愿的想法。

如果PSV的《COD》只是一个iOS级别的《COD》，那么要靠它实现PSV在欧美的咸鱼翻身简直是痴人说梦。人们可以在任意一部智能手机上随便下载一个价格更低廉的同水准游戏，无需为按键和摇杆操作而购买价格高出数倍的PSV版，以及再为其买一台PSV。如果索尼与第三方只能为PSV提供iOS同级（甚至更低水准）的游戏，我们无需再为其呐喊助威，只要静静等待它的葬礼。

当一家主机商失去了大作自给能力以及对第三方的号召力，便与山寨厂相去不远了。最近偶然体验了某国产安卓手机，与PSV酷似的外观可能会让很多掌机老玩家们嗤之以鼻，但体验过后却对之印象大大改观。其最具特色之处便是按键映射功能，可将普通安卓平台上的触屏游戏操作机制自动映射为按键操作，某些FPS竟能完美实现标准的家用机手柄操作设置，完全解决传统游戏在智能手机上令人抓狂的操作问题，且无需耗费任何移植成本。利用开放的安卓系统，以及当今移动设备产业成熟的技术环境，曾经的山寨厂们正悄然具备打造高性能掌机的实力。笔者所体验的《NOVA》、《战地　叛逆连队2》等游戏可在确保画面流畅的前提下大致保持Xbox的画面水准。这至少比理论性能“接近PS3”，却无游戏可玩的PSV强。笔者曾经提过，既然索尼的操作系统研发能力不行，倒不如为其次世代掌机搭载安卓定制系统，玩家至少还能到安卓卖场里下点儿游戏玩玩。可如此一来，索尼也就失去了自己在游戏业里仅剩的一点优势，与山寨厂们站在了相同的起跑线上，在软硬件上都缺乏核心技术，成本控制能力又不如山寨厂。数字时代里步履蹒跚的索尼正左右为难，曾经的霸王或将沦为山大王……



本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。



Darkbaby 真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

玩家的意志

游戏饭和游戏青的区别仅仅一线之隔，饭固然是全身心地投入，青则就是毫无原则地追捧了。有朋友问我作为一个任饭为什么没有买《新·超级马里奥兄弟2》，理由其实很简单，经过试玩后我发现除了若干有趣对战要素以外，单机模式其实就是一个急就章的冷饭而已，许多入手的朋友也大呼上当，这种事情无需为尊者讳。岩田聪也早就预先为《新·超级马里奥兄弟2》作了辩解，前后开发时间不过就是半年有余，纯粹就是一个做为棋子的战略商品而已，开发完成度并不高。

任天堂虽然拥有全球最强大的开发团队，如今要应付Wii U和3DS两线作战却也力有不逮，毕竟随着硬件机能的几何级提升，软件研发周期也同样延长。《新·超马2》团队绝大部分开发人员来自去岁新招募的员工，如果将之冠名实习生作品亦不为过，主因在于原系列核心团队正分别开发2D和3D两款Wii U用《马里奥》全新作品，而配合3DS LL上市的夏季商战正好需要第一方大作支持，不得不赶工急造。现实证明；任天堂的小伎俩再次取得了成功，目前仅美、日两地的出货均接近了百万，这还仅仅用了不到一个月时间。毕竟这是款能够给大多数资深玩家带来熟悉而美好记忆的元祖级游戏最新作，而且至今为止广大消费者对于2D《马里奥》的好感度还是要稳胜3D《马里奥》。按照现在的销售趋势，《新·超马2》最终累计超越《超级马里奥 3D大陆》完全不成问题，将为任天堂本财年业绩扭亏为盈起到重要推动效果。

最近国内新加入3DS阵营的玩家越来越多，有不少第一次接触“《马里奥》系列”的玩家在购买《新·超马2》后大呼上当，并和一些乐在其中的老玩家发生争执。事实上《新·超马2》的含金量确实不高，虽然这是任天堂处于业绩微妙时期不得已的急智，但广大普通消费者并无义务为之埋单，无形中会对发行商的品牌造成一定负面影响。本世代的携带游戏主机大战发展到现在的局面，任天堂基本已经确立了胜势，PSV截止2012年六月末全球只卖出了220万台，而3DS目前距离全球2000万仅仅一步之遥。鉴于压倒性的优势，任天堂难免会小偷一懒，开始将软件开发重心逐步转向WiiU平台。

殷鉴于前，索尼现在的软件困局实乃因其昔日一时懈怠所致，导致今日即便倾尽全力亦难回天。索尼在PS时代，由于后起之秀的缘故，对软件品质的追求几乎到了不惜血本的地步，例如初期的原创RPG《妖精战士》（Square协助开发）的精致程度至今依然记忆犹新，因为玩家的口耳相传效应，其二代作品销量突破了百万。及至PS2时代，奉行硬件至上的久多良木健主义完全抬头，索尼对于软件开发的资金投入开始减弱，“《妖精战士》系列”连续出了几款不知所云的骗钱外传作品，结果导致正统的3代连30万份也没有卖到。PS2时期索尼在硬件格式战争中取得完胜，而其软件事业则一败涂地，日本本土市场份额由最鼎盛时期的18%下跌到最低不足1%，除了“《GT赛车》系列”以外几乎败尽了所有的金字招牌。索尼之殇，皆因其入门晚且根基浅，稍一懈怠便很快折尽了本钱。事实上近几年索尼不乏用心打造的精品，由于在许多消费者心中留下品质不良的恶感，始终难有大卖作品。任天堂品牌能在日本本土乃至全世界，与其当年严格的软件品质控制制度紧密相关。

最近看了篇照相机行业相关的报道，一个摄影界资深达人宣称；虽然明知莱卡即将推出的某新款产品在技术含量上比其他同档次主流品牌要稍低，但是核心粉丝们依然将会毫不犹豫地狂热追捧，因为这是莱卡的产品，人们可以为之毫无原则的信赖。不禁有些唏嘘，广大游戏玩家对于任天堂产品的其实也抱着同样毫无原则的信任，这足以令索尼等其他同业羡慕、妒嫉、恨。

我不禁期待索尼的PSV能振作些，不要让任天堂感到胜券在握而生慵懒之心，毕竟当今这个世界可以选择的娱乐项目实在太多，如果家用游戏不能让大众感受全新的创意，人们将会有更多的其他选择。

例如；近期笔者最期待的游戏居然不是《新·超级马里奥兄弟2》，而是《暗黑破坏神3》的1.04资料片……

PORTABLE GAME SALES RANKING 掌机TOP10销量榜

本次软件销量的前三名没有变化，《新马2》和《黑2·白2》保持着旺盛的销售势头，七月初不太起眼的《逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！》凭借着电视节目的人气闷声大发财地获得将近10万的销量，在本周软件销售情况相对降温的情况下爬到第五位。

软件销量（日本） 2012年8月13日～8月19日

排名	变化	中文名	日文名	信息	本周销量	累计销量	机种
1	—	新·超级马里奥兄弟2	新・超级马里奥兄弟2	New スーパーマリオブラザーズ2	15万2026套	94万2758套	3DS
2	—	口袋妖怪 黑2·白2	ポケットモンスターブラック2・ホワイト2	■Pokemon■RPG■2012年6月23日■4800日元	5万5787套	263万1683套	NDS
3	—	东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 超级练脑的5分钟魔鬼训练	东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 ものすごく脳を鍛える5分間の鬼トレーニング	■Nintendo■ETC■2012年7月28日■3800日元	2万1286套	11万9374套	3DS
4	↑	太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠	太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオーブ	■NBGI■MUG■2012年7月12日■5040日元	2万1215套	17万1991套	3DS
5	NEW	逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！	逃走中 史上最强のハンターたちからにげきれ！	■NBGI■ACT■2012年7月5日■5040日元	1万6813套	9万2056套	3DS
6	↑	农场精灵 精灵观察套装	こびとづかん こびと观察セット	■日本Columbia■SLG■2012年7月26日■5040日元	1万2483套	6万2063套	3DS
7	NEW	黑子的篮球 奇迹比赛	黒子のバスケ キセキの試合	■NBGI■SLG■2012年8月9日■5230日元	1万987套	4万7831套	PSP
8	↑	怪物猎人3 G	モンスターハンター3（トライ）G	■Capcom■ACT■2011年12月10日■5800日元	9346套	152万6313套	3DS
9	NEW	数码宝贝世界 复原	デジモンワールド リ：デジタイズ	■NBGI■RPG■2012年7月19日■5230日元	8366套	13万7546套	PSP
10	NEW	纸盒战机 爆 加强版	ダンボール战机 爆ブースト	■Level-5■RPG■2012年7月5日■4400日元	8320套	11万8901套	3DS

硬件销量（日本） 2012年8月13日～8月19日

依旧是波澜不惊的一周，3DS保持着良好的销售趋势，PSV也稍微抬了抬头，再次上到五位数。接下来《女歌手计划f》的发售应该还能略有拉动，科隆游戏展上的那几个还算有号召力的游戏得尽快确定发售日期才行，赶早不赶晚。

机种	周间销量	2012年销量
3DS	10万7140台	299万8377台
PSV	1万1082台	44万6501台
NDSi	410台	2万3948台
PSP	1万4051台	59万9247台

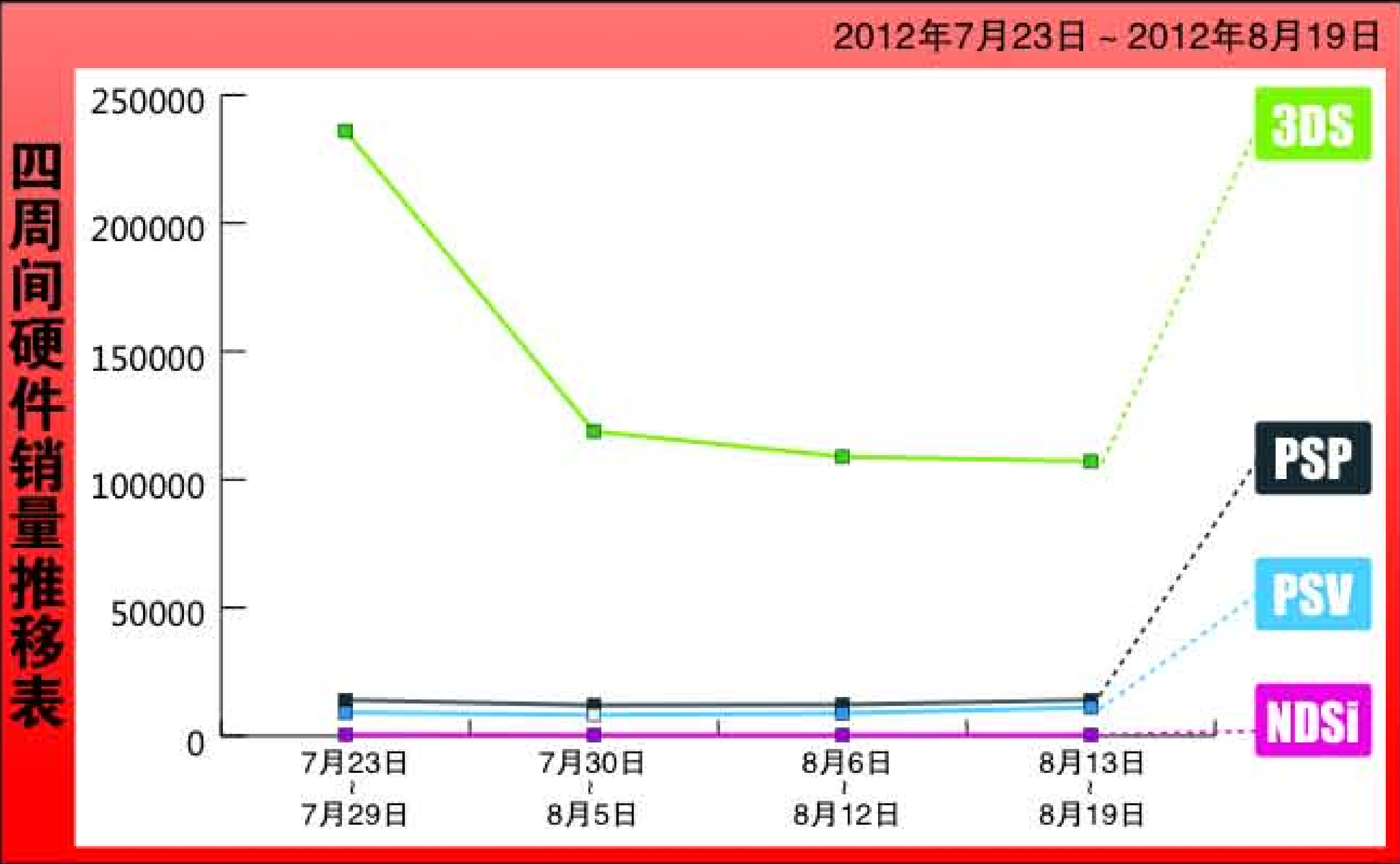
3DS累计销量 713万4116台

PSV累计销量 84万9295台

NDS+NDSL+NDSi累计销量 3285万9450台

PSP+PSP go累计销量 1883万6175台

四周间硬件销量推移表



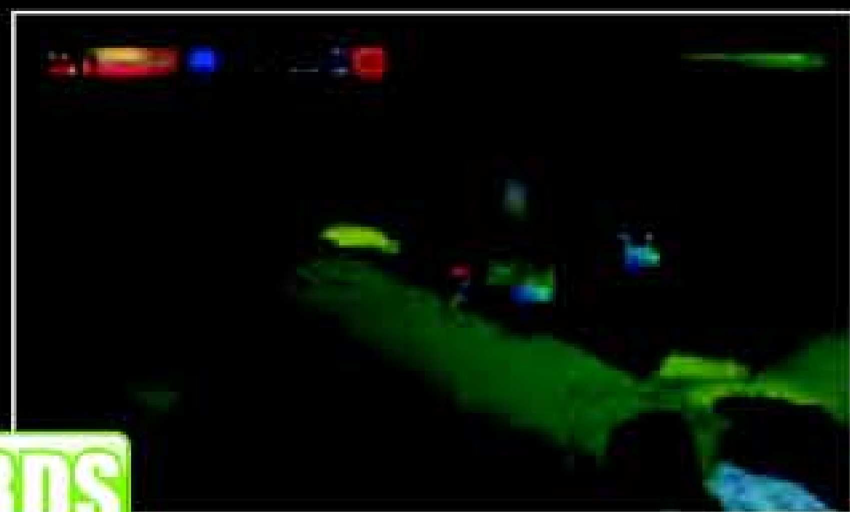
孟兰盆节引发的游戏荒深深影响了本辑“黄金眼”的游戏数量，别休息了啊，魂淡们！另外掌机玩家非常关注的《Persona4 黄金版》的官方中文版也推出了，日文版之前获得了29分的高分评价，这次的中文版当然也是非常值得一玩的。也许有玩家对《FFⅫ》的翻译心有余悸，但这次《P4G》中文版的翻译质量可谓相当不错，特别是日常对话。“人格面具”、“杰克霜精”等固有名词虽然不太符合大陆玩家的习惯，然而并没有什么错误，惟独是技能和魔法的译名，要是用翻译经文常用的那些汉字就好了，比如“マハ”，译成“摩诃”明显比“玛哈”带感多了。

栏目主持：胧月

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

洞窟物语3D





主人公要依靠跳跃来探索洞窟，3D化的洞窟里有诸多立体的怪物，使用获得的武器打倒它们，解开故事和世界谜团。游戏还跟《屠龙者》等其他游戏公司的作品进行了跨越式合作。

关卡设计	★★★★☆
严谨度	★★★☆☆
进化	★★★☆☆

总分 21

半夏 和8年前的版本相比，游戏单单在画面和音效上进行了强化，内容方面则是100%照搬，显得比较没有诚意，毕竟原作是个免费游戏。打击感、剧情、以及细节等隐藏要素相比较同类型游戏来说做得非常棒，各具特色的武器也是本作的魅力点，完全无法相信这曾经是一个容量只有4MB的游戏。本作不光在结局上存在多个分支，道具的收集也是一大乐趣，想要收集全图鉴或达成全结局并不是一周目就能做到的。遗憾的是难度过高，不擅长动作游戏的玩家在普通难度都很容易卡关。 **7**

白菜 武器和关卡的设计很棒，3D化后比起原作来说进步不是一点点。难度算是在同类型动作游戏中比较高的，高难度下后期的迷宫很容易让玩家摔机，一些小BUG也如骨鲠在喉。 **7**

酷洛洛 8位机水准的画面3D化后让人更容易接受。游戏的整体素质不用多说，可惜作为免费游戏变为收费游戏却在内容上没有增加，有种买了不大划算的感觉。 **7**

■洞窟物语3D■卡带
■日本一Software■ACT■动作・平台
■2012年7月26日■1人■无对应周边

奥伽韵律





面对企图毁灭星球的破坏神，玩家扮演的光之神带着自己的民众踏着节奏展开了抵抗。本作由负责过《太空频道5》的平井武史率领的NEILO开发，在即时战略游戏的基础上融入了音乐游戏要素。

创新	★★★★★
难度	★★★★★
单机耐玩度	★★☆☆☆

总分 22

乌冬 想不到策略游戏在加入了音乐游戏要素会产生如此大的变化，既有战略游戏部分考验玩家排兵布阵能力，同时也有音乐游戏的部分考验玩家的节奏感，相当有新意。不过本作的难度也相当高，不看教学模式基本无从下手，而且就算看了也还是很难，特别是中后期关卡敌人和陷阱数量激增，光是处理这些就已经手忙脚乱了，还要兼顾拍子不乱，可以说分身乏术。作为试水作品，本作也有一些小不足，比如关卡数量和敌人种类偏少，不过从创意上来讲本作还是非常值得喜欢音乐和战略游戏的玩家一试的。 **8**

胧月 与《啪嗒砰》一样都是能带给玩家全新感觉的音乐游戏，虽然敌人有时很不容易查看、游戏内容不太充实，但中毒性、挑战性、乐趣性兼备，还是很好玩的。 **7**

阿鲁 玩法很新奇，但总让人感觉音乐节奏跟按键时机有点对不上，光靠耳朵听很难保证较高的正确率，尤其是对战模式下的影响更大。不过两小时就能通关的单人模式实在不过瘾。 **7**

■オルガリズム■卡带
■Acquire■SLG■模拟・策略&节奏
■2012年8月9日■1～2人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

黄金眼 REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH





热血推荐　黄金眼评分 26　文 八重樱

3DS　王国之心3D 梦中坠落

キングダム ハーツ 3D [ドリーム ドロップ ディスタンス]

◆Square Enix◆2012年3月29日◆日版

◆1人◆6090日元◆对应3DS扩张滑杆／邂逅通信

游戏时间：70小时以上　RPG　角色扮演・收集育成

心之十年、新的十年

2002年3月28日，初代《王国之心》在玩家的期待与质疑声中降临。这是迪士尼这家全球最大的传媒企业首次尝试与史克威尔这家日本一线游戏公司合作，也是野村哲也首次担任导演的游戏作品。玩家们的质疑主要集中在两个方面，其一是在一款日式RPG游戏中塞入西式的迪士尼卡通人物会不会给人以不伦不类的感觉，而且《FFⅦ》、《FFⅧ》和《FFⅩ》的经典角色也会在游戏中登场，使得《王国之心》更像是一盘东西结合的杂烩大拼盘；其二就是导演野村哲也原本出身只是个美工，虽然他已成功为多部《最终幻想》新作绘制人设，但画画得好毕竟不等同于会做游戏，这位新人导演能否凭借《王国之心》带领史克威尔走出财政困境在当时看来仍是个不容乐观的未知数。

最终《王国之心》在日本国内共计卖出了95万套，连带上美版、随后发售的最终混合版以及廉价版，全球累计销量已高达600万份。《王国之心》的巨大成功不但令野村哲也成为了续宫本茂之后第二个美工出身的人导演出百万级别大作的超级监督，也令史克威尔焦灼的财务状态获得了可贵的喘息机会。从此之后，《王国之心》便一跃成为与《最终幻想》、《勇者斗恶龙》并驾齐驱的SE招牌代表作品，今时今日依旧如此，并且还日渐显露出赶超《FF》人气的趋势。

《王国之心》的成功看似不可思议，实则细想可说是合情合理。虽然引入迪士尼角色可能会让一些年纪稍大一些的玩家感到别扭，但在低龄层的玩家以及欧美玩家中却是足够的卖点。在确保了足够庞大的粉丝群后，野村的野心才开始逐步展现出来，更为深邃的故事、更多的登场人物、剪不断理还乱的人物关系，此时就算玩家幡然醒悟察觉他的“诡计”，却早已落入深坑中无法自拔了。抛开剧情方面不谈，“《王国之心》系列”一向是把新作推出

的时间控制在1～2年之内，从而时刻将玩家的热情维持在一个水平线以上，不至于冷却。虽然并不是每一作的素质都令人满意，但每一作都会展现出新的系统与玩法都会让玩家眼睛为之一亮。



今年是《王国之心》诞生的第十个年头，这个年轻的系列在过去十年取得了惊人的辉煌成绩，但未来十年的道路要如何走下去，仍值得深思。作为十周年的纪念作品，第一款对应3D显示效果的续作《王国之心3D 梦中坠落》于今年的3月29日发售。故事紧接在《编码重制版》之后，讲述索拉和利库前往梦境参加键刃大师考试的事，可视为是与泽阿诺特的最终决战的序章，在游戏结束后的隐藏信息中也透露除了《KH Ⅲ》已开始制作的明确消息。

作为新十年的第一步，《王国之心3D》展现出的前所未有的巨大变化令人惊叹。FFA等大量新系统的引入令战斗变得更为流畅华丽，地形的概念在本作中得以进一步强化，合理使用的话不但能够在尚未入手二段跳、滑翔等后期技能的前提下就拿到高处的珍贵宝箱道具，更可以在战斗中发挥出事半功倍的效果。“速度”是本作的关键词，虽然从A・RPG的角度我们并不敢奢望《KH》能具有ACT游戏的手感，但本作确实是将动作成分发挥到了极致。当玩家操控着索拉或是利库在墙壁间反弹跳跃、对敌人释放强力一击时，相信心情也会随之HIGH到了顶点。但无法忽视的是，爽快的战斗必然会牺牲掉一些东西，在本作中牺牲掉的就是难度。系列老玩家们都会觉得普通难度过于简单，很多BOSS都还没有来得及看清技能就已经被FFA磨得只剩残血了，系列经典的防反乐趣只能留到困难以上难度才能体会到了。

由于剧情设定上是索拉和利库要接受键刃大师的考试，因此战斗中不再有唐老鸭和高飞的帮助，取而代之的是一种生存在梦境中的生物——食梦者。食梦者分为同伴和敌人两种，同伴名为圣灵，数量多达上百种，除极少数是随流程获得的之外，其他的都要靠素材合成。即便是同一种圣灵，也有等级区分，要合成高级圣灵就需要更加稀少的素材。而圣灵在入手之后还需要耗费大量时间与它培养感情，才能解开它的全部技能，因此玩家光是耗费在育成圣灵方面的游戏时间可能就要多达十小时之多。也难怪会有粉丝吐槽说本作根本就是“口袋妖怪之心”嘛，笑。我本人倒是不反感养育圣灵的设定，战斗累了就去看看这些小家伙们卖卖萌也不失为是一种调节方式，只是本作表现得有些过犹不及。幸好本作平台不是PSV，否则来个奖杯是要“全部圣灵最高级”估计就会让“无数英雄竞折腰”了……

虽然存在着一些不容忽视的问题，但我仍然认为《王国之心3D》是一款瑕不掩瑜的佳作，相信很多系列粉丝应该也有同感。这种摆脱了前代风格、脱胎换骨的创新是值得玩家们予以肯定的。制作方已经表示说，《KH Ⅲ》的系统将会在本作基础上加以进化，在《王国之心3D》中所显露出来的一些问题在后作中肯定会得以修正，届时呈现在玩家面前的一定会是一款足以让玩家身心满足的神作，对此我深信不疑。

最后忍不住还是想谈一谈剧情。十年走过来，《KH》这个大坑是越挖越深了，不但把所有玩家都埋了进去，恐怕连野村哲也自己也出不来了……真・X Ⅲ机关、七位光之守护者、十三位暗之探究者，光是这些名词就足以让老玩家头晕脑胀，新玩家想一下子就了解全部剧情更是天方夜谭。在《王国之心3D》的最后，曾经是十三机关成员之一——阿克塞尔也获得了键刃的承认，但他究竟会在接下来的故事中扮演什么地位仍是个谜。我很怀疑接下来的一作《KH》会不会是《KH Ⅲ》？恐怕更大可能是《Birth by Sleep-Volume Two》吧，苦笑ING。



本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2012年9月16日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第191辑上公布，敬请关注。

大奖



1名
北通MVP球王2手柄
（无线锂电震动版）



1名
北通2267
震动手柄



1名
北通MVP特洛伊手柄

幸运奖



北通原生铜 1名
MICRO微型数据线



1名
北通中国风
保护胶套



1名
北通中国风
晶透水晶盒



北通原生铜 1名
MINI迷你数据线



1名
北通原生铜
HDMI高清线

《掌机王SP》第187辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

大奖 3名

手柄



南京市	曹亲云
清远市	冯宇婷
上海市	张晨

幸运奖 5名

掌机周边



上海市	陈佳伟
大连市	程汉
天津市	刘溥琦
太原市	王煜堘
苏州市	朱承诺

《掌机王SP》第187辑 DVD问答—中奖名单

肇庆市	叶政发
北京市	张剑
南通市	朱鑫嘉

答案：A



3名
PEGA
精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

“这款游戏与其他作品有何不同？”面对天花乱坠的游戏宣传，这一问题往往是玩家关注的重点。不仅如此，作为游戏制作的首要步骤，游戏概念策划的主要任务即为描述游戏的核心玩法及其独创特色。如果在这一环节不能通过，游戏甚至不会进入制作阶段。——作为文化创意产品，对于游戏进行评价的一个重要指标就是原创性；而游戏产业对于原创的关注程度比起其他相关行业有过之而无不及。“缺乏新意”、“毫无进化”是对于一款游戏极为严厉的批评。

游戏离不开原创，甚至可以说，是原创催生了现代电子游戏产业。一款游戏必须有其独创的特色才能够开始研发，无论这种特色是游戏机制的创新，还是离奇的内容与风格。即使是现在我们已经太过熟悉的游戏类型，在最初阶段，也是以原创游戏的形式出现的，而正是由于这种原创精神，它们才能走出这样远，走进我们每一个人的视野。也因此，就这个层面而言，研究原创游戏的发展与问题，也就是研究整个游戏产业的发展与问题。

原创：游戏的风骨











文 阳光成员9节菖蒲 编 胧月 美编 澄香

原创游戏的难点





尽管玩家求新求异的期待激励原创游戏机制的诞生，以市场为导向的游戏产业却主要以现有机制的微调为主。山寨成风对于游戏产业发展的不良影响显而易见，1983年美国游戏产业萧条即是拜其所赐。游戏设计师Christ Crawford曾经大师批判游戏续作，认为这是游戏制作者不思进取的表现。但是，对于现有的游戏产业来说，足够的续作才是游戏市场价值的证明。导致大量相似机制的游戏作品的另一个原因是缺乏对于游戏机制的知识产权保护。或许有人会认为这一说法的提出很可笑，“难道第一个制作RPG的人申请专利之后，其他人再做就是不合法的了吗？”这正是这一问题的困难所在。但是，当涉及到的游戏机制略显小众时，这个问题就不再可笑，甚至严峻起来。身陷各种抄袭门的Zynga依旧游戏大卖，盈利不止。

从另外一个方面来说，对于现有机制的微创新描摹出了游戏机制的发展脉络，并且打造出了极为精致的游戏系统。以《星际争霸》为例，尽管诞生于RTS游戏类型的大爆发时期，并且由于画面原因，在发售初期并未受到玩家青睐，却在联机对战的过程中凭借口耳相传而登上RTS王者的宝座。把某一款游戏称为“另一个”（某一游戏类型的知名游戏），并不一定意味着它是粗制劣造的模仿之作。与此类似，续作也可以成为开发人员打磨游戏机制的有利机会。不少游戏系列在初代留有很多试水性质，在后续作品之中却脱颖而出成为精品游戏。续作的另外一个好处是由于容量体积的增大，可以讲述单个作品难以阐释的庞大剧情。已经完结的《质量效应》三部曲即是如此。

如果说，深入了解一种游戏类型，并且反复以原型设计检验游戏系统，是微创新的前提条件，那么，原创游戏的研发成本其实很难衡量。游戏发展初期，尽管技术条件十分有限，但由于现有作品数量很少，推陈出新并不算异常艰难。但在数字游戏已经发展成熟的今天，游戏类型已经被过于细分，而类型混合也成为大势所趋，超级大作逐渐同质化，以逼真的音画效果而非原创机制为卖点。这些事实都成为了阻碍游戏原创的绊脚石。



不过，相较于业已饱和的车枪球和传统游戏类型市场，原创游戏的背后可能隐藏着巨大利益。日本的怪物级大作《口袋妖怪》、《怪物猎人》



至根本处于我们的认知之外，提及这些游戏，以“没听说过”为反应的玩家居多。其他有幸获得少量坚定的拥趸，作为小众游戏游离于市场与多数玩家的关注之外。

不过，通过梳理原创游戏的发展，我们可以发现，单纯就数量而言，原创游戏并不像我们想象得那么少，可是，尽管数量可观，但无论从市场份额上而言，还是就玩家关注度来说，原创游戏都只占据很小的部分。这样的事实也使得原创游戏的开发变得力不从心。从游戏制作者的角度来说，他们希望看到自己的原创游戏经历成长为超级大作的Level up，但我们会看到，这种期待仿佛背负了命运的诅咒一般难以实现。

无不是以一个全新概念推出之后引发了全民游戏的社会效应。而曾经红极一时的任氏主机Wii也是借由体感操作拉拢了了大量休闲玩家而获得了巨大的利益。抛开利益因素不谈，原创游戏也是推动游戏发展的重要力量。从“《狂热节拍》系列”引起的音乐游戏浪潮，到《潜龙谍影》的众多模仿者使得潜入游戏成为动作游戏一大分支，无不如此。可以说，原创游戏是游戏产业的未来与希望。

尽管如此，并非所有的原创游戏都能够获得成功。以成功者的姿态进入我们眼球的游戏毕竟只是其中的一部分。原创却并未获得市场认可的游戏不在少数，甚





原创游戏的形式

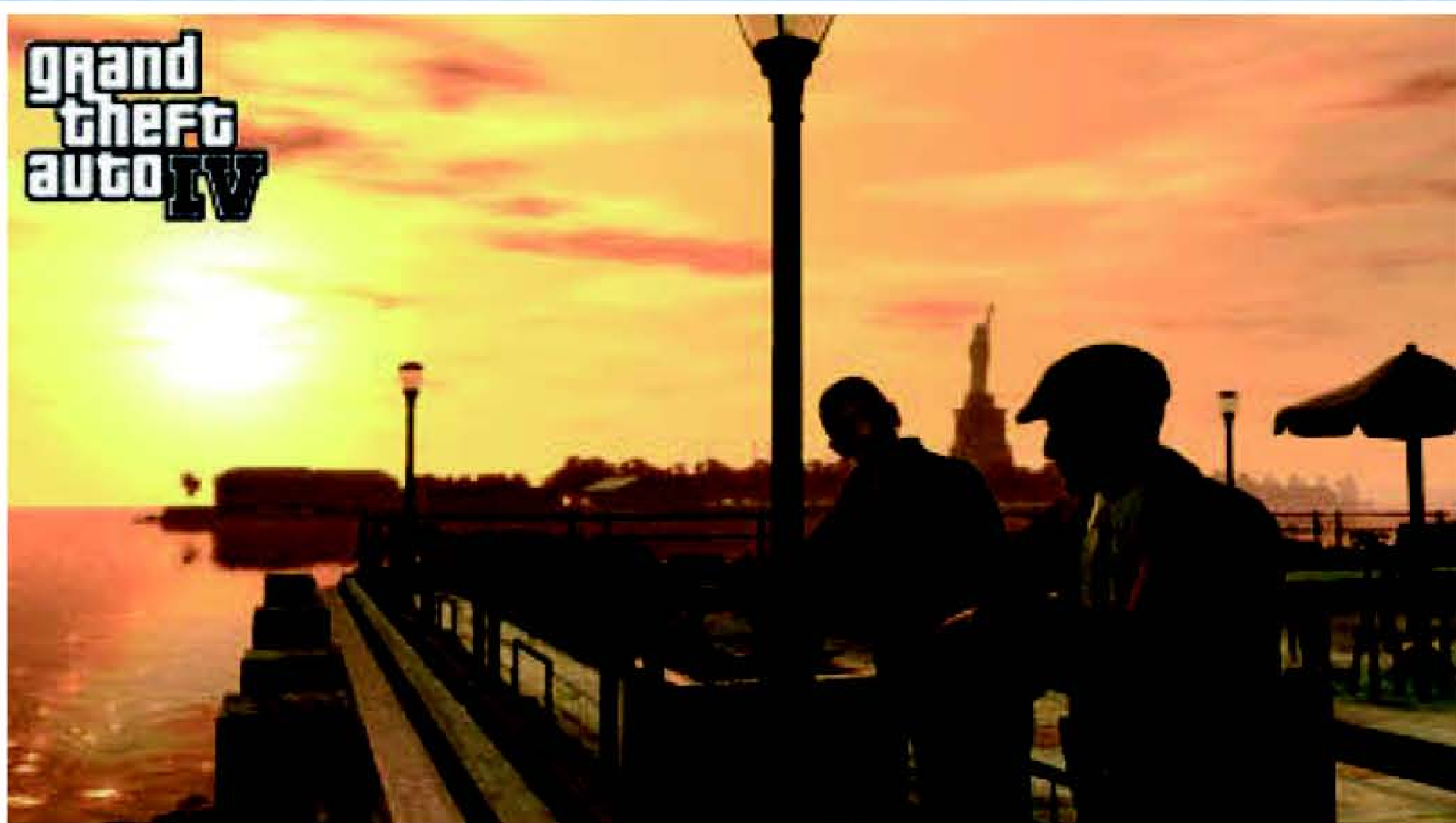
谈原创游戏，需要界定原创的标准。倘若以无中生有的绝对原创作为评判依据，那么可以说没有一款游戏能够入选。任何创新都基于已有作品。根据《现代汉语词典》的释义，原创的词义为“最早创作，首创”。该释义并未规定创作的方式方法以及内容。游戏是一种综合艺术，每一部分内容的创新都将给玩家带来独特的游戏体验，所以原创游戏不应囿于机制的重新设计，尽管这一原创形式无疑是十分重要的。我们常常发现，即便是两部使用几乎同样的游戏机制的作品，在风格上的不一致也会造成非常明显的区分。

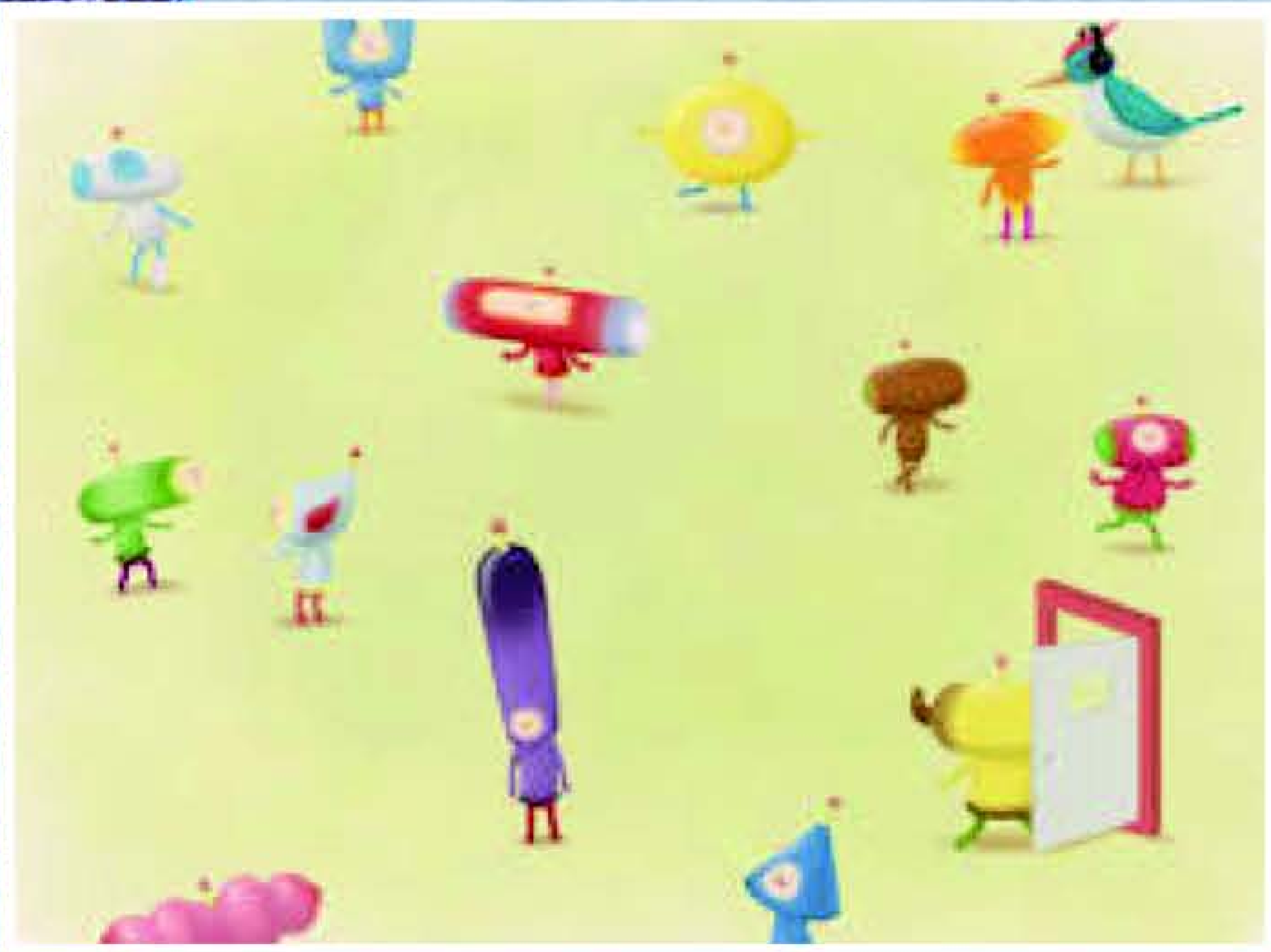
全新原创机制

游戏机制的全新原创是最为基本的游戏原创形式。所谓全新原创，是指此前并未出现过与此类似的游戏机制，尽管这种原创可能也是在其他游戏的基础之上进行的。如《超级涂鸦小子》开创了输入单词创造物品的独特游戏机制，《大神》则使用神笔马良一般的游戏机制，《横行霸道》重新定义了一种名为沙盒的游戏类型，《无限回廊》利用视觉假象设计了全新谜题，《块魂》使用小球旋转不断粘起越来越多的东西作为玩法，《勇者别嚣张》不但逆转了勇者与魔王的位置，更重要的是设计出了挖掘迷宫与生态系统的全新机制。



不少游戏宣称自己为某一独特的游戏类型，比如《暴雨》自定义为“心理惊悚互动戏剧”，“《雷顿教授》系列”自称是“揭秘幻想冒险”的全新游戏类型，“《工作室》系列”自定义为“道具合成·调和RPG”等，但这种自定义类型与我们所说的全新原创并不相同。比如《暴雨》在游戏机制上依旧以QTE为主，尽管在





为人知。确定何者为某一机制的首创需要严谨细致的考据工作，如无特殊说明，本文提及的原创游戏均为大众熟知的类型游戏，而非严格意义上的首创。

除了开创新的游戏类型之外，在已有游戏类型之下进行拓展，产生新的玩法与乐趣的游戏也可以算作这一原创类型之中。以“《逆转裁判》系列”为例，尽管依旧是一款文字冒险游戏，但是以法庭对决为背景，以找出矛盾为机制，《逆转裁判》已经突破了一般文字冒险游戏输入指令推进剧情的窠臼，而成为了一个成功的原创系列。而《啪嗒嘭》则在通常的节奏游戏之中增加了以节奏作为指令输入的机智，因此，也拥有全新原创机制。又如宫本茂的后期作品“《皮克敏》系列”，可以说是基于个人电脑平台上的即时策略游戏演变而成，但在此之前，没有任何一款游戏能够解决家用机平台的即时策略游戏操控问题，而《皮克敏》则通过口哨命令这种独特的形式做到了这一点。因此，它可以说是受之无愧的原创游戏。

使用方式上有所创新，但并非全新原创。而后面两部作品则是下文中所定义的以类型混合为原创形式的作品。

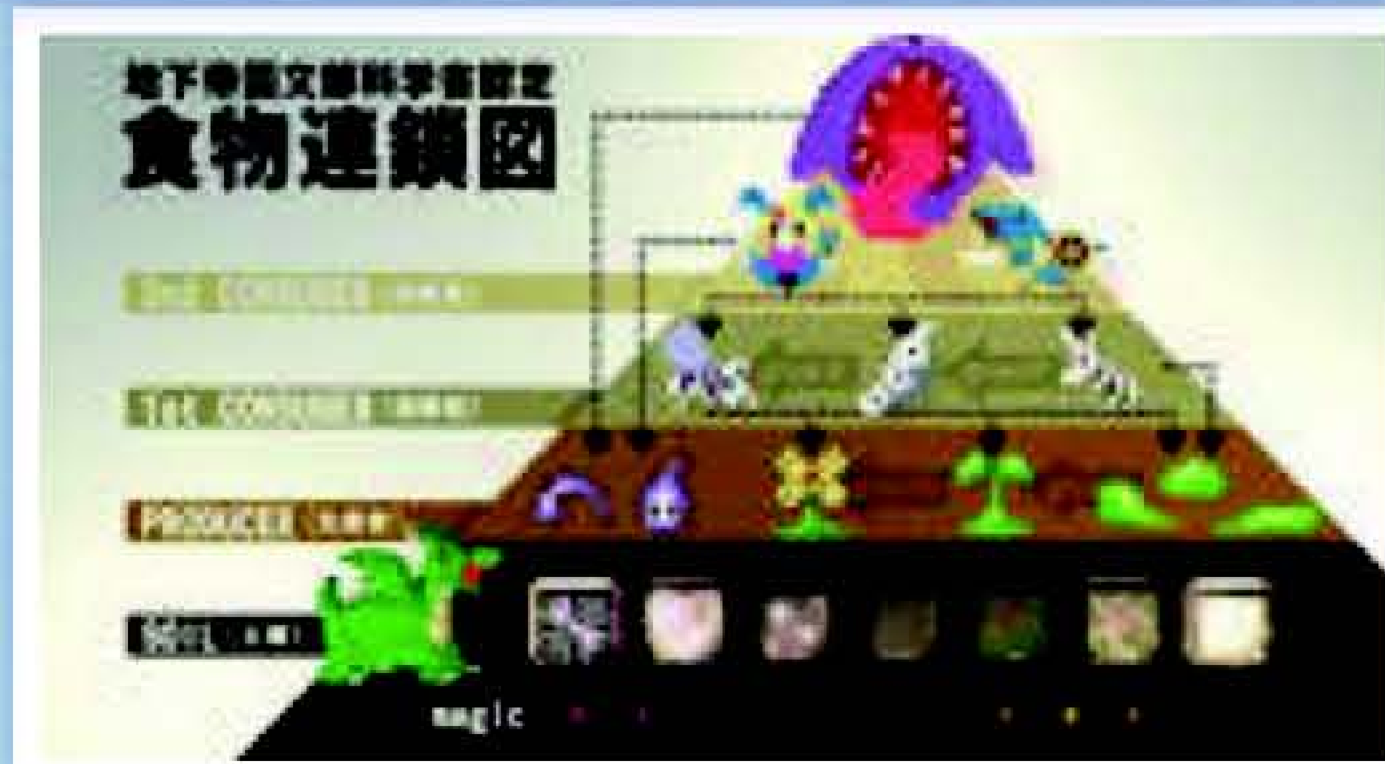
需要指出的是，真正的首创游戏由于时间、环境等条件的限制，反而并不一定为人所知，产生广泛影响的作品可能是其模仿之作。以音乐游戏为例。一般认为，《啪啦啪啦啪》（SCE，1996出品）是最早出现于大众视野的节奏游戏，但事实上，早在1987年，任天堂即发行了游戏《Dance Aerobics》，但由于过于超前于时代而不广







一般而言，全新机制原创游戏以小型游戏为主，甚至可能在一定程度上偏向休闲，可以认为这是前文中所提到的游戏机制过于细分导致，试图进行机制原创的游戏设计师只能在细分的边角找到施展的空间。另一种方法则是在已有的游戏机制中深入挖掘，找到新的创新点。



类型混合



类型混合是游戏原创的另一种途径。与全新原创机制相比，由于被混合的类型都有现有结构可以套用，因此研发难度要小许多，主要的创作难点集中于如何通过巧妙互补，使不同的游戏类型能够天衣无缝地彼此配合。尽管缺少全新机制的强烈冲击感，优秀的类型混合游戏也能够令人眼前一亮，从而获得不错的成绩。

以PSV当红作品《Persona4 黄金版》







为例，该系列即以角色扮演与收集育成为混合类型，但因其巧妙的设计，玩家在收集育成类型部分的努力恰能够为角色扮演的战斗中提供极大帮助，因此并无违和之感，而是令玩惯了传统角色扮演游戏的玩家有耳目一新之感，加之系列深邃剧情与独特风格，在日式角色扮演渐现没落之时，系列号召力反而有增无减，在PSV大作空白期引发了一场热潮。

其他的例子诸如世嘉的人气作品《樱大战》，以恋爱育成与战棋的结合铸就了温柔少女与硝烟炮火的独特组合魅力，以及小作坊公司Gust的镇社之宝，以稳健上升的游戏素质著称的“《工作室》系列”。被官方定义为“道具合成・调和RPG”的《工作室》系列，以炼金术为核心内容，融合了角色育成、模拟经营与探索冒险元素，是近年来类型混合作品的优秀代表。相对小众，但实际是由SE明星监督北濑佳范担任制作人，《最终幻想》多名制作者参与开发的NDS游戏《西格玛倍音》结合解谜冒险与RPG，以还原扭曲时空为主题，在解谜环节与战斗系统的设定上均有可圈可点之处，独特的风格同样吸引了不少爱好者。解谜冒险的真相还原程度也与RPG战斗难度直接相关，即决定本关的BOSS难度，类型之间相互联系的乐趣令人欲罢不能。3DS节奏游戏新秀《节奏怪盗R 拿破仑的遗产》严格说来也是一款冒险与节奏相结合的作品。在冒险部









分，玩家主要需要触发特殊事件以推进剧情，并且收集声音进行解谜；在节奏游戏部分，尽管从基本原理上来说与《节奏天国》十分类似，但是加入了剧情与表演要素。节奏怪盗本人的形象设计也很讨巧。这些优点都使得本作成为3DS初期的节奏游戏佳作。由于大胆的设定与探讨爱情关系的剧情而受到广泛关注的跨平台大作《凯瑟琳》采取以文字冒险的形式推进剧情，而在噩梦世界中则需要在躲避怪物追逐的同时向上攀爬寻找出口，可以说是推箱子游戏的高难度升级版。以独特风格著称的Atlus将两个看似毫无关系的游戏类型结合在一起，并且成为了话题之作。而NDS的解谜名作《雷顿教授》系列，则是将益智游戏合集的形式与AVG冒险融合在一起，取得了非常不错的效果。《勇者30》就各方面来说都是一部创意之作，在融合了四种游戏类型（RPG、ACT、SLG、STG）之外，给每一种类型都增加了30秒的时间限制，并且以四种角度讲述了完整的史诗故事。





从上述举例中不难发现，类型混合游戏多选择文字冒险作为基本叙事，而在其上加入其它游戏元素以增进可玩性。这首先由玩家对于在游戏之中体验故事的期待所决定，其次，文字冒险在叙事上的优势也是原因之一。RPG是另一个受到欢迎的融合类型，与AVG类似，这一类型长于叙事，而一般作为其核心系统的战斗又可以以叙事之外的核心玩法出现。我们非常关注以后类型混合这一原创形式的发展，在其他目前利用较少的游戏类型之中还有哪些突破。

要素混搭

要素混搭可以说是研发难度最低的一种原创游戏形式，甚至可以说，它需要的不过是优秀的创意而已。在知名手机游戏《游戏发展国》中体验过游戏开发流程的玩家想必还记得，不同的游戏内容与类型的搭配可能在初期就决定了你所开发的游戏成功与否。但是，如何进行新奇但不显生硬的搭配是这一种原创游戏形式最需要解决的难题。

说起要素混搭，Level-5可以说极为擅长。作为公司的发展策略之一，在借助《勇者斗恶龙Ⅸ》名声大振之后，Level-5推出了多个原创品牌，仔细推敲，许多成功与要素混搭都有一定联系。比如《雷电十一人》是足球运动与RPG的混搭。《二之国》则将传统RPG与经典的宫久组合结合在一起，其中，在NDS上发售的首作更是由于附赠实体魔法书而成为一时话题，似乎将哈利波特元素也融入了其中。《纸箱战机》将机器人、热血系与RPG混搭。即便是从评价并不好的游戏，或是迷你游戏之中也能够窥见Level-5乐于混搭的爱好。如《女生RPG 灰姑娘生活》就是其专门为女









性量身定制的RPG游戏，强调换装和房间定制。而在《雷顿教授4》中附赠的《雷顿教授的伦敦生活》也是一款将雷顿教授、模拟育成与RPG等诸多要素进行混搭的超值游戏，据称游戏时间达到100小时。



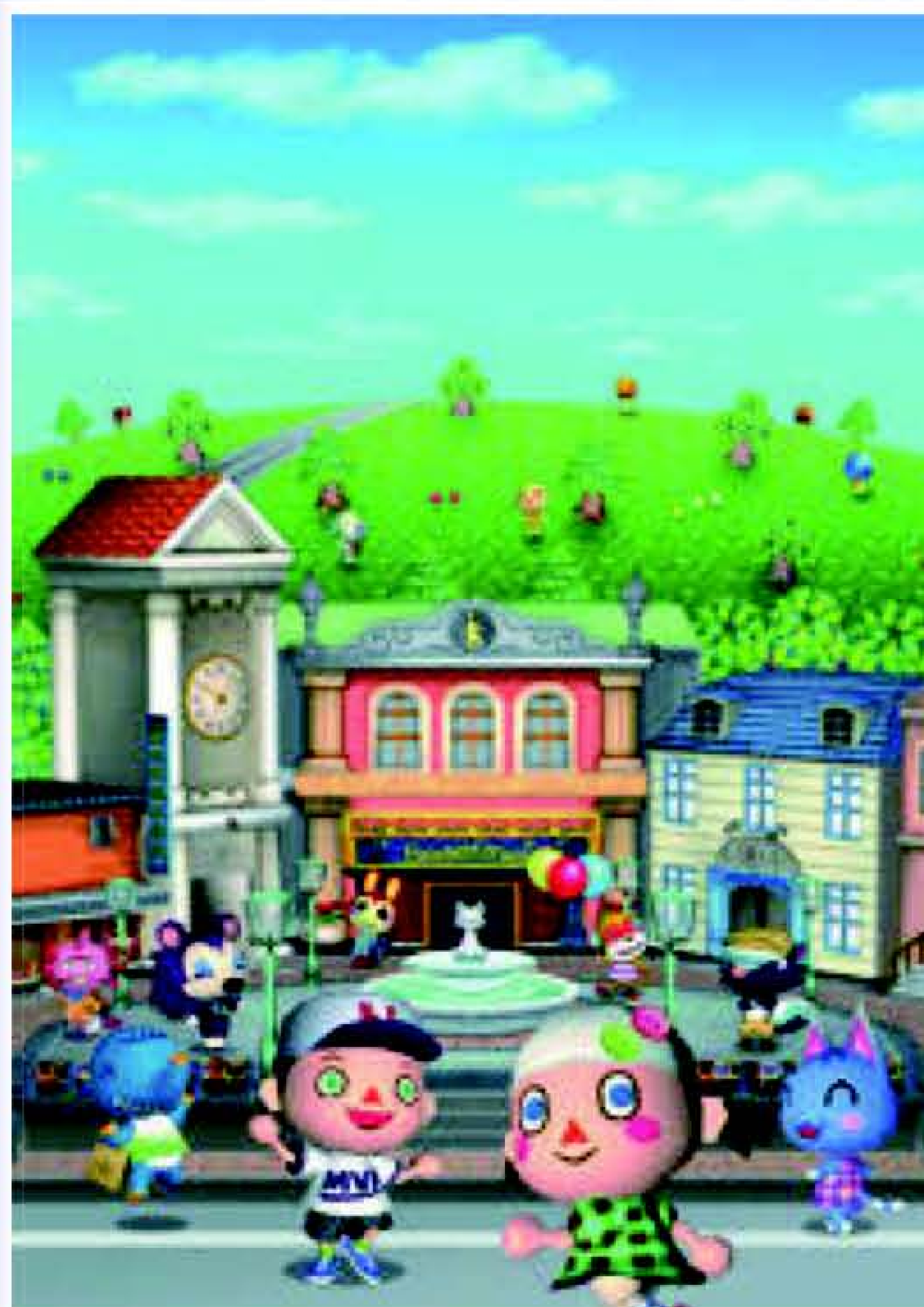
当然，简单的要素混搭并不是成功的保证。以Level-5来说，其成功也更多地与游戏作品良好的素质、明确的受众定位以及跨媒体发展有关。要素混搭只是在发布与游戏初期能够取得吸引眼球的作用，真正起到游戏成败的决定性因素依旧是游戏本身的质量。——即使在《游戏发展国》中的游戏成败也是如此。



旧貌新颜：新的技术

随着游戏研发技术的发展与游戏平台硬件的进化，游戏体验更加丰富多样。或产生前所未有的游戏类型，或者为旧有的游戏带来了全新的玩法。NDS实时技术带来了《任天狗》、《动物之森》，也带来了恋爱游戏的全新革命《深爱》。Wii Remote、PS Move与Kinect的出现使得体感游戏成为可能。如今，体感已经不是某些











游戏的专利，而更多地向游戏标准配置的方向发展。而3DS的裸眼3D机能在《超级马里奥3D大陆》中以纵深形式带来了全新玩法。言至此处，不得不提及任氏常青系列如“马里奥”与“塞尔达”，游戏本身优秀的设计自不必多说，能够坚持长达25年之久，任氏一直不断进化的主机也应该说是助力之一。《塞尔达传说》最新作《天空之剑》在保持原有机制改进有限的基础上将Wii平台的体感操作发挥到极致，确实能够让玩家体会到旧瓶新酒的感觉。



类型细分

游戏类型细分向来是游戏发展的一种形式，在游戏类型已经趋于饱和的如今更是如此。与类型融合相比，类型细分专注于某一类型的独特细节，更为强调原创性。比如节奏游戏之于音乐游戏，潜入、子弹时间之于动作游戏等。

原创之后

“胜者为王，败者为寇”，原创之后的结局大抵如此。但是仔细分析，不难发现，事实并非如此简单，游戏产业的发展往往令人难以捉摸。曾经火热的游戏类型突然跌入低谷，游戏业从不缺少这样的例子。而那些外表光鲜的原创游戏，也可能面临着不为人知的发展困境。

模仿者和后续系列

仅从游戏厂商本身的角度来说，原创游戏能够获得盈利即是成功。当然，最







好大卖热卖，推出续作，实现跨平台，榨取每一分剩余价值。对于游戏开发者而言，出现模仿者，乃至引发潮流，并不是一件好事。如前所述，目前并没有针对游戏机制的产权保护，尽管原创游戏的难度犹如海里寻针，但是针的所有权与使用权却并不仅仅归属于创作者。任何模仿者都是原创游戏本身的竞争者，而且，由于抄袭本身的低廉成本与时间的滞后，反而容易加以改进从而达到更优的效果。如PS Move的精度要远远高于Wii Remote，致使后者不得不推出了一个并不算方便的加速器外设以求与之抗衡。

然而，仅评判游戏机制本身的设计，出现模仿者与引发潮流，才算做是真正意义上的成功。这等于说成功造就了一个新的游戏类型或亚类型，使得游戏发展进入了一个新的阶段，也使这一游戏成为了游戏史上浓重的一笔。《潜龙谍影》之后潜入类游戏的爆发即是一例。而在《啪啦啪啦啪》之后，音乐游戏的大热也是如此。《横行霸道》之后沙盒游戏逐渐风靡又是一例。

在引发游戏浪潮之前是模仿者的出现。以上的例子之中我们不难举出经典模仿作品。如《如龙》、《荒野大救赎》、《黑道圣徒》之于《横行霸道》。这些模仿作品甚至以独特的微创新风格而走出了自己的道路。

在另外一些例子之中，由于时间还未持久到足够酝酿出一种游戏浪潮，但是模仿者已经出现。如《噬神者》、《默示之王》之于《怪物猎人》。即将于8月9日发售的PSV新作《奥伽韵律》自称为音乐战略游戏，在它的身上我们看到了著名的创意音乐指令游戏《战鼓啪嗒嘭》的影子。《忘却的骑士团》制作人坦诚灵感来自于“《雷顿教授》系列”，博士设定与教授有类似之处，具有助手这一点也与教授相同，但是其动作解谜的方式与后者有所区



别，可以说是模仿之后的创新。

有一种中国特色叫做山寨。但是，这些经典原创游戏的模仿作品是否可以被定义为山寨呢？这不可一概而论。尽管原封不动照搬原有设计的做法令人不齿，从上述举例来看，很少有游戏是这样做的。相反，很多作品在原有创意的基础上加入了不少风格独特的元素，甚至是系统上的大幅改进。从《奥伽韵律》的玩法介绍之中我们发现，游戏将以触控方式进行操作，而且加入了属性相克等内容。另外，游戏音乐以古代民族乐曲为风格，相信能够给玩家带来全新感受。

事实上，以现有作品作为创意基点，并且对其进行发展，恰是游戏发展的一般途径与方法。正是通过这种方式，玩家才拥有了如此数量与种类繁多的游戏作品可以选择。模仿作品并非亵渎了原创作品，而是对于设计者提出的概念加以发展。以RPG的经典案例来说，《勇者斗恶龙》正是借鉴了美国早期的个人电脑版RPG才发展出现今已经过于庞大的日式角色扮演这一游戏类型。而《最终幻想》则又是基于前者才衍生出另外一个国民级游戏。随后的介绍之中，我们不难看出，原创游戏在发展至几代之后，往往面临瓶颈。这时候，以模仿为基础的微创新事实上给原创游戏带来了新的发展机会。从这个层面来说，不妨将模仿者看成原创作品的精神继承者。

另外，在上述举例之中，有一个非常有趣的现象，那就是模仿作品在进行微创新时，往往采用了改变风格这样一种方法，亦即前文之中提到的“要素混搭”这种成本低廉却有效的原创方法。这其实说明了一个事实，即“风格无法山寨”。“风格”一词笼统地表达了游戏带给玩家的整体体验，尽管以现有的游戏机制作为创意基点，但依旧要树立起自己的风格。这种风格改变也给同一游戏机制带来了多样丰富的选择。



富不过三代

在原创作品的发展过程中，一个常见的问题是系列的难以为继。尽管提出时以全新的概念吸引玩家，但在若干作之后就由于游戏概念不足以继续挖掘，维持原有设计又显得新意不足、深度不够，造成了高不成低不就的局面，其结果就是这一系列逐渐淡出玩家的视野。

这样的例子不胜枚举。以SCE来说，它为人熟知的原创系列有《乐克乐克》与《啪嗒砰》两个系列，二者均以独特的创意和受众相对轻量级为特色，是PSP平台上必须推荐给女性玩家的作品。《乐克乐



克》在两部正统续作之后，于2008年推出了强调高跳“Boing！”的外传《乐克乐克午夜狂欢节》。尽管逐渐加入诸如迷你游戏、换装与多人对战等新鲜元素，《乐克乐克》之后再无新作放出。同门作品《啪嗒嘭》则是另一番命运，在系列最新作《啪嗒嘭3》中，加入了RPG育成等内容，游戏逐渐核心化，虽然这样的变化使得耐玩度倍增，但是却似乎与系列初期面向轻量级玩家打造的目的相违背。

Capcom巧舟文字冒险名作《逆转裁判》也是如此。《逆转》三部曲完结之后（2004年），尽管续作呼声甚高，但玩家仍然苦苦等待了三年之久，中间经过首部作品的复刻，才迎来新作《逆转裁判4》。人物的大换血受到了系列玩家的批评，但出色的游戏素质还是使本次作品得到了知名日媒36分的评价，新加入的观察系统结合了NDS机能特点也广受好评。但是自此之后，卡社转而去做以“New逆转Not裁判”著称的“《逆转检察官》系列”，其间巧舟再出原创新作《幽灵诡计》，而正统续作的消息直到2012年





才公布，并且只有“确定发布”一项内容，其余的信息则一概不知。

曾经以绝美的水墨画风与独特玩法著称的《大神》，除了在NDS上发布了外传性质的作品《大神传 小小太阳》之外，只是移植在操作更为顺手的Wii平台，最近又公布了以HD remaster的形式登陆PS3并且支持PS Move的消息。续作的消息却从未放出。

“《雷顿教授》系列”在3DS发售初期推出了第五部正统续作，但是对于系列缺乏变化的批评已经不绝于耳。尽管从《雷顿教授4》开始加入了剧情解谜这一新鲜元素，仍旧未能解决游戏机制与剧情体验过于分离的问题。

任天堂创意作品《皮克敏》在初代试水，二代深入之后，直到新主机Wii U公布的时候才放出新作《皮克敏3》，但是从现有公布内容来看，除了新增加了皮克敏的种类和画面高清之外，似乎并无多少新意。

这样的窘境或许多少说明了原创机制在游戏设计上的一些问题：难以深入挖掘，缺乏延展性。最初的创意在首部作品之中可以淋漓尽致地展现，随着作品数量的增多，缺乏变化的问题逐渐显露。这一点在以休闲为主打的游戏中表现尤为明显。休闲机制难于拓展，而一旦加以拓展，其休闲性就会大打折扣。《乐克乐克》与《啪嗒嘭》的不同命运恰可为这一问题做注脚。

除此之外，不同的作品面临问题的成因也并不相同。“《逆转裁判》系列”的一大特色就是个性鲜明的人物，他们在玩家之中均有很高的人气。因此，这一系列面临的问题并非机制过于陈旧，而是人物与系列联系过于紧密，即便属于他们的故事已经讲完，玩家也并不希望看到退场。也就是说，问题在于如何将新的人物融入旧的系列之中。这一问题难以回答，因此，卡社将问题转化为如何使用旧的人物创造新的系列，于是有了《逆转检察官》。而在策划初期就没有将作品系列化打算的游戏显然很难推出更多的续作。

面对这些问题，游戏制作者或转而推出系列的衍生作品，或借品牌融合来延长寿命，或试图通过增加复杂度拉拢玩家，或加入新的模式以求变化。至于效果究竟如何，能否成功逆转，还是要以推陈出新为评判标准，简单借由一时炒作热点断不能长久。

出师未捷

当然，并不是所有原创游戏都能够获得成功。尽管有大牌制作人和优秀开发团队助阵，《西格玛倍音》的销量依旧十分惨淡。发售之前号称“史上第一款谍战RPG”、受到玩家广泛关注的《阿尔法协议》仅获得IGN6.3的评分，而其他游戏媒体甚至给出了2分的低分。即便如《黑色洛城》一般获得良好的评价和销量，也不能保证收回高昂的开发成本与维持公司运转。——创新总是需要代价的。被Level-5寄予厚望的“《二之国》系列”反响并不像预计的那样好，尽管如此，Level-5还是希望将之作为系列发展下去。



也有一些游戏，尽管诞生初期命运并不尽如人意，随着时间流逝却喜遭逆转。或是由于平台转换，或是得到了玩家口口相传的赞许。前者如《动物之森》与《怪物猎人》在登陆掌机平台之后的火爆。后







者可能是许多独立游戏面临的境遇。比如已经登陆3DS的《洞窟物语》，作者称，“我花了一年时间制作游戏，却花了几年时间让人们知道它。”最近登陆Xbox360的《我的世界》完全是凭借玩家互相介绍达到了极其火爆的在线人数。即便是此前已经获得赞誉的独立游戏，移植至家用机平台之前可能也很难获得盈利。《粘粘世界》就是如此。



也不能排除由于游戏概念过于超前而导致曲高和寡的现象。尽管现在已经被誉为经典，但《莎木》与《ICO》在销量上只算差强人意，而前者的高昂成本则意味着制作方的损失更为惨重。



窘境缘何而生

原创游戏自身局限



如前所述，在游戏类型已经过于细分的现在，游戏原创更为困难。缺乏可以明确借鉴的模式，只能依靠不断的原型测试来确定可玩性。与其他文化产品相比，游戏具有很强的综合性。这种牵一发而动全身的特质更是增加了开发的难度。而这种难度往往直接被转化为产品素质的不稳定。

因此，在不少原创游戏之中，我们都能看到试水的痕迹。这种情况其实十分自然，因为游戏设计原本就是不断尝试的过程，但是作为一款需要消费的文化产品，玩家并不希望这种不成熟的尝试由自己来买单。

原创游戏容易出现的一个问题就是难度设计不当。有玩家分析，过高的难度正是导致《ICO》销量不佳的原因之一。

另一个常见问题是深度不足。这也非常容易理解，当一种机制刚刚被设计出来，只是让它运作良好、保持平衡，并且具有一定的可玩性已经非常不容易了。原创机制通常也没有必要具有过度的深度——玩家接受并理解新鲜事物也需要一定时间。Konami孤岛求生作品《迷失蔚蓝》初代人物只有玩家一人，后来逐渐追加到2人乃至4人，甚至还有动物出现，让作品有了几许美剧《迷失》的味道。

但是，这种深度不足的问题可能会在续作中体现较为明显，并且最终导致游戏系列的难以为继。而过分增加深度又将导致游戏逐渐核心化。这也是许多原创游戏在发展过程中由休闲转向核心的原因之一。即使是全世界最为知名的休闲游戏《愤怒的小鸟》，在系列最新作《太空版》之中也增加了各种变化，甚至是BOSS元素。于是也遭到了原本只是用它来打发时间的玩家的批评。

原创游戏还容易出现一些看上去有些莫名其妙的小差错，或是操作问题。如果出现这种情况难免会令人感到遗憾。因为它们在最为重要和困难的游戏机制设计上都做得很好，但是细微之处的微暇却导致了评价降低。比如《啪嗒砰》初代作品缺少暂停选项。而导致《西格玛倍音》评价偏低也和它蹩脚的操作与不够人性的设定有关。

剩下的可能就是游戏设计的硬伤了。比如《雷顿教授》系列中机制与剧情缺乏联系，或者《啪嗒砰》的音乐指令导致的输入延迟。这些问题都需要利用相应的设计予以弥补。

值得反思的续作轰炸

在游戏厂商试图通过各种手段延续原创作品生命周期，评论者以难以为继为理由将原创作品定义为不够成功的同时，我们或许应该首先回过头来对于成功的标准进行反思。“一直有续作放出”这一事实是否能够等价于游戏成功，或者即便这一等式成立，它是否有成立条件？我想，最初设立这一标准，是因为有续作放出，至





少表明这一部作品收回了制作成本，并且有所盈利来开发续作。如此一来，续作可以使用原作的素材与设定，并且借助其名气进一步削减宣传成本，以求更高的回报。以这样的条件来看，所谓成功的原创作品其实是符合的。之所以在几部之后不再进行续作的开发，是因为考虑到玩家的审美疲劳与开发环境的改变，并不能够再继续以上所说的有利条件而已。

反观那些持续有续作放出的所谓大作，事实上也存在有各种问题。当游戏机制磨合到几乎完美的境地，除了加入少量的新要素，续作的直接变化可能就是难度的直线上升与流程的增长。以最近发售的《口袋妖怪 黑2・白2》为例，游戏继承了前作单机难度上升的改变，并且通过强化AI与等级限定的设定变本加厉，而口袋妖怪的数目与收集难度也大大增加。任天堂另一招牌系列《塞尔达传说》的最新作《天空之剑》的主线流程通关时间也由前作的40小时增加为60小时，算上支线肯定破百。而此前的游戏流程则保持在30小时左右的标准时间。这与现代玩家没有充足的时间进行游戏的现实背道而驰。不禁令人心生疑惑，这种对于新手极为不友好的游戏续作除了慰藉系列死忠的怀旧心情，还有其他的作用吗？因此，对于《新・光之神话》的推出，不少玩家猜测任天堂希望将其作为新的招牌品牌打造，以替代那些足够老的品牌。

有太多的游戏挣扎于续作的泥潭之中。开发环境与市场的改变使得曾经的设计已经不再合适，但大刀阔斧的改动又会受到系列玩家的批评。与此同时，的确有一些作品，仅仅凭借自身的素质而不是系列的影响力为人所熟知。尽管游戏续作对于开发者与产业有一些好处，但是太过依赖于此势必会造成许多问题。开发者应当懂得，该放手时就放手。



游戏发展规律

纵观游戏发展历史，原创游戏几代之后辉煌不再，乃至由其引导的类型潮流大势已去，都是十分正常的事情。游戏发展自有其规律，尽管目前尚且缺乏研究证实，但是仅从事实出发，我们也能窥见某些端倪。

游戏类型的产生与消亡有一定的规律，主要与时代背景以及平台特征有关。个人电脑游戏发展初期，以文字方式进行的冒险游戏十分火爆，但是在图形化成为游戏主流之后。这种游戏迅速消失。取而代之的是以鼠标点击为主要操作方式的图像冒险游戏。Lucas Arts的许多名作都是这一类型。然而，互动方式过于单调，并且缺乏深入发展的余地，以至于现在这一游戏类型稀稀落落，接近于无。某一游戏类型被发现之后的最初阶段，其火爆程度有可能会飙升至无法想象的程度。节奏游戏于20世纪70年代发祥于日本，至90年代年初具规模，随后在西方世界变得极度火爆。至2008年，节奏游戏超过动作游戏，成为最受欢迎的游戏类型。然而，过饱和的市场和同质化内容在其后削弱了其竞争力，节奏游戏市场规模急速萎缩。但是如今反观，作为一种并不算大众的边缘游戏类型，节奏游戏如今的流行程度与市场份额其实是回落到了正常水平。至于游戏类型在不同平台占据比例不同已经可以作为常识列入玩家的知识库之中了。



某一游戏机制能够承载的游戏作品数量其实也是有限的。在一定范围内，可以通过改变游戏风格与微创新来拓宽这一数量，但是到达一定程度之后，再多的人为作用也是无力的。但这并不意味着这一游戏机制的消失，它只是以它最优的形式存在。最优的判定条件以满足玩家和市场的需求，又不存在恶性竞争削弱既得利润为佳。





游戏原创之路

坚持也很重要

从无到有的创造绝非易事，创新不可能一次成功，而且玩家和市场的认可也需要以时间作为前提条件。遭遇瓶颈是十分自然的事情。如果坚持下去，就有可能将瓶颈化为机会。

言至此处，不得不提及“《工作室》系列”。它的发展并非一帆风顺，在十几年的历程中，经过了多次大幅进化与改革，系列内部也按照时期和内容又分为了多个子系列。在为玩家所熟知的PS3作品之前，《工作室》的销量一度陷入低谷，连续几作销量都不足五万。为了重新打开市场，唤回大量流失的fans，新作将制作方针定为“用新的系统诠释系列原有的乐趣”，由此达到“让人怀念又耳目一新”的目的。时至今日，“《工作室》系列”虽然尚未步入一线大作，但也积累了不少忠实玩家，并且稳中有进地发展。



除了游戏系列本身的发展，在精神上继承也十分重要。或许采用某一玩法的首次尝试并不顺利，在设计上也确实需要重新考虑，乃至游戏环境尚不成熟，需要静待时机。但是若干年之后的某款游戏也许可以继承其衣钵。这种继承甚至并不一定要局限于游戏的核心玩法，游戏细节也是如此。继《黑色洛城》之后，许多大作都将采用其开发团队历时7年打造的“面部表情捕捉技术”就是一例。从某个角度来说，体感游戏与触控操作也有着隐性继承关系。在《天空之剑》将体感操作挖掘到如此深度之后，这种体验绝对不应该失传。

提供更多机会

就游戏产业而言，应该提供更多原创机会给开发者。业界人士不止一次地提出，现有游戏盈利模式并不适宜创新。只有投入巨大的超级大作和撞上好运的零成本游戏能够获利。而处于绝大部分的中型游戏公司命运十分堪忧。这样的情况显然将有损于游戏产业的长期发展。前文提到的游戏机制缺乏知识产权保护也加剧了“不宜创意”的事实。当山寨能够获得更大利润的时候，开发者缺乏创新的激励。



但是并非没有加以改进的方法存在。独立游戏作为对抗商业游戏的一支力量存在，并且逐渐发展状态。形势也在好转，与从前只有盗版横行的个人电脑平台可以选择不同，现在它们可以登陆PSN，Xbox Live以及智能手机。正如其名，独立游戏卖的就是与主流市场不同的特色。

一些游戏厂商也在力推原创作品。Level-5的“《联合》系列”让人们看到原创的希望。集结众多知名制作人，将他们未曾公布的新鲜想法做成成本低廉的游戏成品，以合集的形式发售，并且，Level-5希望将此作为一个长期的计划。制作人单飞以求得更加宽松的开发环境，这样的报道也屡见报端。

更好的方法是将开发权对外开放。对

于掌机平台威胁最大的智能手机就是借此称霸。索尼也已发布了PlayStation软件开发工具包（PlayStation Suite SDK）的公开测试版。使用这个套件，用户就可以自行开发运行于PSV以及PS认证手机的各种游戏和应用程序。该工具包的正式版将于2012年末放出。测试结束之后，开发者可以通过支付99美元的年费获得其使用权。

创新永不过时







原创并非一蹴而就，也不能一劳永逸。当创新已被时间雕琢为套路，二次创新就成为了必须。而这种二次创新当然要考虑新意，但是更重要的可能是需要解决前作遗留下来的问题，也就是改进。然而改进也需要立足于前作的基础之上，否则改进极有可能将原本富于特色的游戏变成一款随大流之作。独立游戏往往是原创游戏的一大来源，纪录片《电影：独立游戏》中《时空幻境》的制作者这样说，“最重要的是不要去打磨它。”这句话并不是说不对游戏进行改进，而是要保留自己的特色。

我们看到，一些正处于成功巅峰的游戏作品也在积极扭转方向，为下一步发展寻找新的出路。《怪物猎人4》公布的消息或许令摩拳擦掌准备战斗的猎人们有点摸不到头绪，攀爬、场景破坏、高低差等要素使人感到《怪物猎人4》简直抛弃了原有的游戏系统。但是，作为一个已经历时7年的系列，《怪物猎人》如果固步自封，尽管还能维持，但是迟早会被时代所抛弃。虽然改革并不一定意味着成功，Capcom能够拿出这样的勇气依旧是可敬的。与此类似，时隔多年再次出现在玩家眼前的《马克思佩恩3》提炼出了前作的精髓，却同时克服了“子弹时间”带来的不平衡性。我们由此可以期待系列继续辉煌。不少游戏系列在经历风雨无数之后在某一作宣布回归原点，这种回归并非真正意义上的回归，而是回到系列最初吸引人的核心机制之中再度挖掘新的金矿。即便制作者不想放弃手中的金字招牌，也不要妄想单纯地将作品复制下去就能够保持不灭。创新是游戏的立足之本和灵魂所在。



进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

栏目主持：苍穹

任天堂3DS掌机情报专栏

8月15日是日本传统的盂兰盆节，全国上下都迎来一周的假期，因此游戏市场方面也显得相对平淡。反倒是北美方面不仅公布了《雷顿教授与奇迹假面》美版的发售日为今年10月28日，更提前透露3DS版《纸片马里奥 贴纸之星》将在11月11日上市，这个“光棍节”有得玩了（笑）。

3D短波

SOFTWARE



8月13日：《口袋妖怪 全国图鉴专业版》公布了一段联动密码“RGFOAUTF”，这是来自《口袋妖怪》剧场版的礼物。玩家只要在“口袋问答竞赛（ポケモンチャレンジ）”模式中输入密码、回答问题并达到合格标准，就能将第648号“幻之精灵”梅萝爱塔（メロエッタ）的详细情报登录到软件中。



GAME



8月16日：任天堂e商店日服由于盂兰盆节的关系也休息一周，完全没有新作公布，美服方面更新了3DS下载游戏《疯狂的小鸡海盗3D》。这是一款操作简单的轨道射击游戏，玩家的目的是在限定时间内将造型各异的小鸡海盗们统统打倒、夺取高分。



GAME



8月22日：任天堂e商店更新大量游戏，包括FC模拟游戏《耀西蛋》、《气球大战》以及3DS下载游戏《迷宫RPG 皮克丹2》和《超级发射台 打砖块》。《皮克丹2》是标准的3D迷宫探索类游戏，玩家可以从用弓箭、鞭子和魔法的三名女孩子中选择其一作为搭档，挑战多达60层的迷宫。美服于次日放出了3DS下载游戏《矢量赛车》。



SOFTWARE



8月22日：Square Enix公布了一款让3DS与Wii版《勇者斗恶龙Ⅹ 觉醒的五大种族》联动的软件——《勇者斗恶龙Ⅹ 冒险者的外出便利工具》。通过它玩家可以把自己在《DQⅩ》中的资料同步到3DS的软件中，携带其出行发生邂逅通信，便能与其他玩家交换资料。该软件还有邮局、旅人市场等便利功能，且完全免费，只要玩家输入正版《DQⅩ》中的兑换码就可以下载。

下载推荐

校园怪谈×密室脱出!



3DS	AVG	文字冒险
逃脱冒险 旧校舍的少女 脱出アドベンチャ 旧校舎の少女		推荐度 B
Arc System Works	日版	2012年8月1日
1人	700日元	无对应周边



文 半夏

任天堂e商店又推出了一款脱出类游戏。结合了校园AVG、都市传说和密室脱出等要素的本作，究竟有什么特色？就让我们一起看一下吧！

基本操作

按键	作用
L/R	转换视角
A	调查、确定、选择
B	取消、后退
×	道具界面选择后可以使用
Y	道具界面进行合成
START	打开菜单，可以进行存档，点击ヒント能够得到提示
↓	完成过的章节可以按住快进

流程攻略

CHAPTER 1 开锁-The beginning-

调查门中间，捡起地上的书，查看书架左侧空格，把书放进去，上方的柜子打开后，得到半块木板。查看猫头鹰雕像视线对着的墙壁，得到另外半块木板。

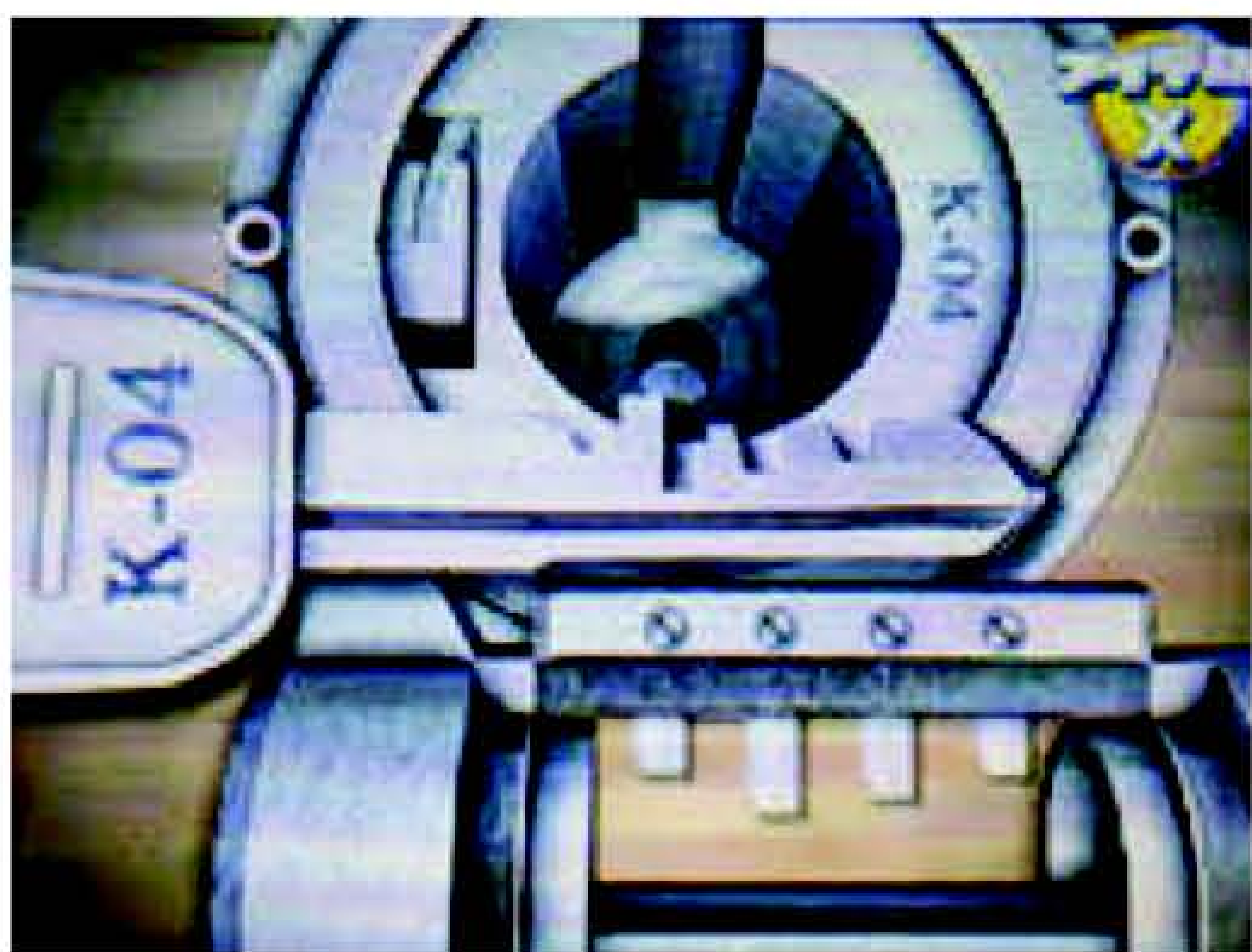


在道具界面将木板组合，得到完整的木板，对着门中间使用，可以逃出。调查桌上钟表，下方有一个小方块，想要取出需要让钟转动，调查表盘边缘螺丝进入分解模式，将三个螺丝取下后能够拿下玻璃，再去掉上方不显眼的两个螺丝，然后点击两个小孔将钟表调至9点15就能取下第一层盖子，再次去掉两个螺丝能取下下一层盖子，之后齿轮按下图放置，可以得到钟里的神秘方块。拆下门把手两个螺丝后发现还需要其他工具，先进房间搜索。



调查门旁开关，发现打不开，掀开地上布得到坏了的踏脚台。调查书架中间空了的位置得到踏脚台部件。

在道具界面组装，得到完整踏脚台。对门右侧电闸使用之后可以开灯了。调查钟旁边的按键盒，得知需要密码。查看带盖子的书桌，里面有打字机，从打字机里面得到纸，再点击打字机进行分解。照惯例去掉所有螺丝，第二层的蝴蝶扇叶先打开上部，调查左边有墨圈的地方，再打开下部调查右边有墨圈的地方，得到完整墨圈，在道具界面查看，密码为PNDR，回钟那里输入，得到钥匙。在道具画面选择调查工具箱，再持有钥匙，将工具箱打开，得到六角形螺丝刀。回到门锁处，用六角形螺丝刀去掉剩下的螺丝，使用钥匙，发现弯了打不开。将锁孔调节成如下



图位置就能逃出。

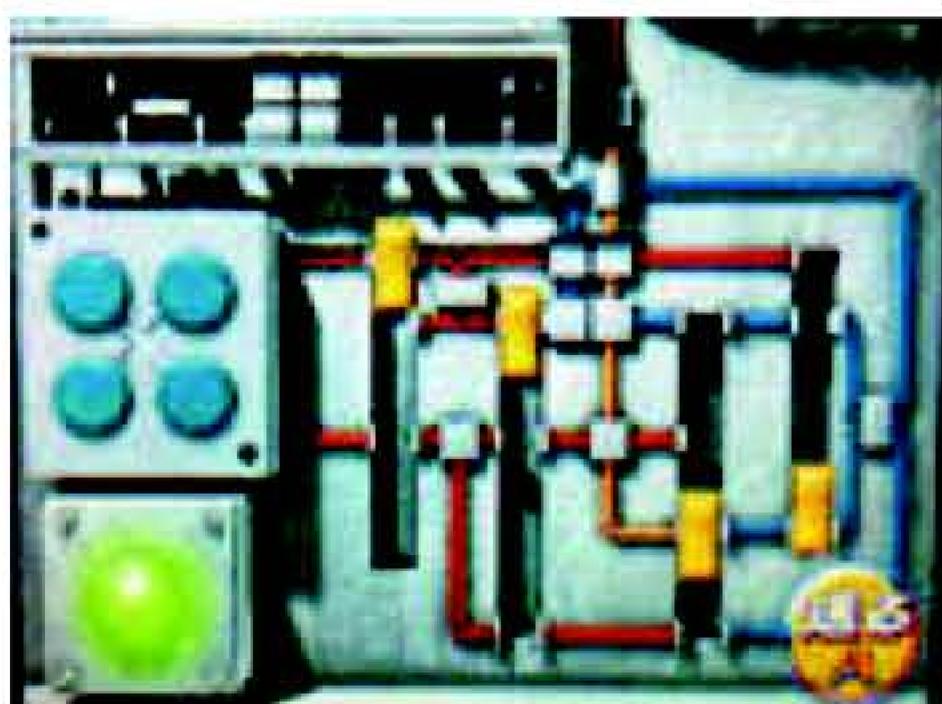
CHAPTER 2 怪谈-Upstairs-

首先详细检查箱子，调查箱子的六个面，其中一个面上所刻的是箱子展开后的样子。其中一块图上组成数字的粉色部分都能拿下来，从类似钟表的一面可以找到提示，钟表四周的符号是时间数字，所以几个面上的数字分别是9、4、2。根据平面图提示，星星是4、太阳是2、月亮是9，将能拿下粉色方块那一面的数字重新排列成429，就可以将箱子打开得到道具。



一段剧情过后众人又被困在旧校舍，调查装扫除用具的柜子，得到扫把。调查排气口发现钥匙落在那里。对钥匙位置使用扫把，发现暂时拿不到。从墙上的海报得到胶带，在道具界面组合扫把和胶带，再对着排气孔的钥匙使用，能够得到钥匙。使用钥匙打开门左侧的操作盘，暂时还不能操作。调查非常出口标志，发现上面有什么东西，对着非常出口标志使用扫把得到铅笔。在消防栓的圆形小孔处使用铅笔，这样消防栓下面就能打开，调查得到红色圆盘。回到卷帘门左侧操作装置，使用圆盘能够打开门，从这个屋内逃出。

剧情过后三个人开始寻找从屋顶逃脱的方法。打开左侧的门，从锅炉上得到电动切割机，下方长方形格子里得到扳手。从锅炉房出来，调查梯子爬上去之后调查左侧的门得到灯油泵。返回地图在堆起来的桌子角落找到除锈剂（サビ取り剂），调查旁边栅栏处，得到软管（ホ-ス）。组合软管和灯油泵。回到锅炉房，对着灯油箱子的口使用灯油泵。出去调查蓄水箱，登上蓄水箱梯子发现有桶浮在水里，调查蓄水箱控制装置，使用扳手调节按钮顺序为中心→右上→右下、右下→左下→右上、中心→左上→右上，经过两次注水再登上蓄水箱能够得到桶。回到锅炉使用桶装满灯油。再次登上梯子，对天井使用除锈剂，调查后发现紧急脱出装置无法使用。在充电机的燃料箱使用桶，能够将其填满，按下充电机上的黄色开关，发现没有反应。只能将其分解，先去除仪表盘上两个螺丝，然后点击指针，发现指针下小孔，按B返回，点击取下发动机盒盖。取掉四个蓝色按钮旁的两个螺丝，点击查看蓝色按钮，按B再次点击取下来的按钮查看，取下按钮后的绝缘贴纸，按蓝色按钮让黄色部分如下图样子。



将切割机对着充电机下面的插孔使用，能够使切割机充电，然后使用切割机切割天井梯子就能从天台逃出。

CHAPTER 3 记忆 -Reminiscence-

逃出后几个人都晕倒了，彦道醒来后发现被锁在校长室。调查桌子，得到骰子、小钢珠、螺丝刀。查看墙上感谢状，使用螺丝刀将四个角落螺丝拿掉，得到隐藏的手账。在道具界面调查手账得到捆绑手账的带子。调查感谢状上方的架子，得到优胜奖杯。点击管道回到最初有杂乱电线画面，使用螺丝刀去掉螺丝得到电线。将奖杯和带子组合，再和小钢珠组合。对烟灰缸使用骰子得到“3”这个提示，调查墙上历代校长的照片，然后对着第三张照片使用刚刚组合好的奖杯。再对着放

奖杯的桌上的盆栽使用电线，调查地上碎掉的花盆得到植物，和电线组合。调查校长椅子上的小东西，对着椅子脚使用刚刚组合好的电线，把椅子拉过来后再调查上面的东西，得到小碎片。调查感谢状右侧的抽屉，将小碎片安在最左边。根据右图提示将T按钮按顺序调好就能打开抽屉，得到剪刀，使用剪刀剪掉困着自己的绳子就能逃出。



若留醒来后发现被困在职员室，调查书架，推动右边半层，得到IC录音机。在道具界面调查录音机，听到录音之后电池耗光。查看复印机抽屉，得到遥控器，调查遥控器，得到电池，将电池和没电的录音机组合，之后再听一下录音。查看墙角的保险柜，先查看钉子再查看按键再查看钉子，就能把钉子拔出，调查之前被钉子遮住的扩音器，得到提示。后退在墙上角落找到广播喇叭，分解喇叭，里面四个阻挡按照右上→右下→右上→左上→左下顺序转动就能拿出扩音器。将扩音器按在保险柜上，根据录音机的声音按顺序按下C→A→F→E→G→开就可以，如果错了的话按“消”，打开之后得到手电筒。在空调断开的管道中使用手电筒，发现底下有东西，需要磁铁。调查刚刚安在保险柜上的扩音器并分解它，先转到反面拧下四个角的螺丝，再转到正面能够看到里面机关，按照左下→右上→下右→中间的位置就能拿下来，再点击中间就能得到磁铁。回到空调使用磁铁对着下边的管子，就能把钥匙吸上来。用钥匙打开桌子最上层抽屉得到信息卡片，第二层抽屉得到电子门



说明书。查看被锁起来的门，左侧有读卡装置，使用卡片发现没反应，又要拆解。先拔掉电源，再点击盖子就能打开。对着中间绿色下方小孔使用之前的电子说明，再点击电流注意的标志，拆卸螺丝，之后点击B按钮，让其不亮，另外两个亮，就能够逃出了。

逃出之后几个人发现壁画不妥，将上图位置（图上标注的是位置，移动也是将该位置方块移动到其他位置）做标号如下，再按照顺序，将壁画还原成6个人的样子，第三章完成。

1.【B→A】→【A→F】
2.【N→I】→【I→D】→【D→C】→【C→B】→【B→A】
3.【S→N】→【N→I】→【I→D】→【D→C】→【C→B】
4.【JO→IN】→【IN→NS】
5.【E→J】→【J→O】
6.【HM→CH】→【CH→DI】→【DI→EJ】
7.【NS→IN】→【IN→DI】
8.【B→C】→【C→H】→【H→M】→【M→N】→【N→S】
9.【G→B】
10.【F→G】→【G→H】→【H→M】→【M→N】
11.【B→C】→【C→H】→【H→M】
12.【DI→CH】→【CH→BG】
13.【EJ→DI】→【DI→CH】
14.【O→J】→【J→E】→【E→D】
15.【N→O】→【O→J】→【J→E】
16.【M→N】→【N→O】→【O→J】
17.【KL→LM】→【LM→MN】→【MN→NO】
18.【A→F】→【F→K】→【K→L】→【L→M】
19.【BG→AF】→【AF→FK】
20.【CH→BG】→【BG→GL】
21.【D→C】→【C→B】→【B→A】

CHAPTER 4

真相 –Deep level–

原来最终BOSS就是神秘的转校生须佐见。经过一段剧情几个人再次开始一起逃脱，查看大门，三个锁分别打开，其中第一个锁是圆盘必须小的放在大的上面从左侧移动到下边，合理利用3个圆盘反复几次就能成功，第三个锁的密码是941。

转换地图后调查地上的文件，得到研究报告，在柜子附近的地上得到第二份研究报告，墙角柜子里得到第三份报告和钥匙。然后查看巨大的“兰”设施左侧的操作盘，点击水车上方，得到水桶。转换视角看到墙角有许多血字，调查门边的书包得到少女的日记。走进书包所在的门从架

子上得到胶水（接着剂）和第四份研究报告。中间左边的笼子里得到圆盘。将圆盘安在外面屋子的龙头上，用水桶接水，并把水桶放回原处。对旁边的操纵装置使用钥匙，并拉动把手，装置就会启动。





调查水车装置，得到钥匙，用钥匙打开小柜子第一层，得到世界地图。在架子前的桌子上得到铁棒。有一个三个门都关着的柜子，打开最左边的，将世界地图放在中间，右侧的门就会打开。按照上图将书本按顺序摆好就会出现隐藏的门。

进入后调查架子发现一个有三道锁的箱子，拧下中间的螺丝后发现数字按键，找到规律，在第一排右、第二排左、第三排中右放置螺丝。打开箱子后得到フクロウの驹。查看架子第二层，看到写着暗号的纸。回到装有笼子的屋子，按照刚刚的暗号输入“助危凶伐”，得到胶卷。将其放置在放映机上，再分解放映机，从背面去掉4个螺丝，将正面按钮拨到L，背面扭动Check正面会显示出隐藏螺丝，去掉后就能将盖子拿掉。去掉左上已经老化的皮带，调查写满红字墙上的电话，得到电话线，把电话线和胶水组合，回到放映机设置好线之后按下Reel键，没有反应之后按照上图设置带子，使用铁棒将墙上的幕布拉下来，映出了下图样子。调查水池旁边地下，发现井口溢水，查看上方的控制盒，把棋子放在左侧，右侧就能打开。根据之前投影仪提示分别输入HTO三个字母（每输入一次就按一次下方长方形按键），就能使水位下降从而成功逃脱。







游戏主人公会拆东西的设定十分有趣，满足了笔者玩脱出游戏总想直接拆锁的愿望。AVG部分没有选项，玩起来让人感觉比较枯燥，解谜部分也没有隐藏要素，但整体谜题设计还不错，推荐给喜欢密室脱出的玩家尝试。

次元口袋

对于国内的玩家而言，购买任天堂的充值卡时大多是直接找商家购买16位的卡号，而对于充值卡本身却无缘得见。本次“次元口袋”就带各位一同鉴赏一些特制的精美充值卡。



▶《超级马里奥兄弟》主题，正面上是FC平台1～3代的马里奥形象，仔细看的话还能发现背景是初代第一关的蓝天白云。



▶FC游戏主题，包括《大金刚》、《敲冰块》、《气球大战》等老玩家耳熟能详的游戏，说起来明年就是FC发售30周年了啊……



▶《口袋妖怪 黑2·白2》主题，黑丘雷姆与白丘雷姆霸气十足，而玩家更期待的是早日公布3DS的正统续作。



▲《勇者斗恶龙Ⅹ 觉醒的五大种族》主题，虽然该作选择了网络化，但鸟山明老师的原画风格依旧。



▶《火焰之纹章 觉醒》主题，主人公库洛姆与假面剑士『马尔斯』之间的对碰气势如虹！



▶皮卡丘主题，除了皮卡丘的可爱脸蛋外，后面还散落着各色的精灵球，设计与刚刚公布的皮卡丘版3DS LL有异曲同工之妙。



▲《星之卡比》主题，20年过去了这个粉红的小家伙人气依旧。



▶《火焰之纹章 觉醒》主题，与前一张截然不同的风格，面对漫天的飞矢，天然呆的斯米娅竟还在不紧不慢地挑选着铠甲。



▶《星之卡比》20周年主题，除了正中的纪念LOGO外，周围是获得了不同能力的卡比形象。



▲《塞尔达传说》系列主题，包括初代、《时之笛》等3作的林克形象。



▶《塞尔达传说 天空之剑》主题，林克乘骑着大鸟翱翔于苍空之下。



▶《塞尔达传说 时之笛》主题，林克与加农多洛夫对决的一幕也是该作的经典画面。



▲《塞尔达传说》25周年主题，集合了系列各代、不同风格的所有林克形象，极具收藏价值！



▲《新·深爱》高岭爱花主题。



▲《新·深爱》小早川凛子主题。



▲《新·深爱》姊崎宁宁主题。

索尼PSV掌机情报专栏

PlayStation Vita 总部 PSV Azito

享受掌机的声光极致！

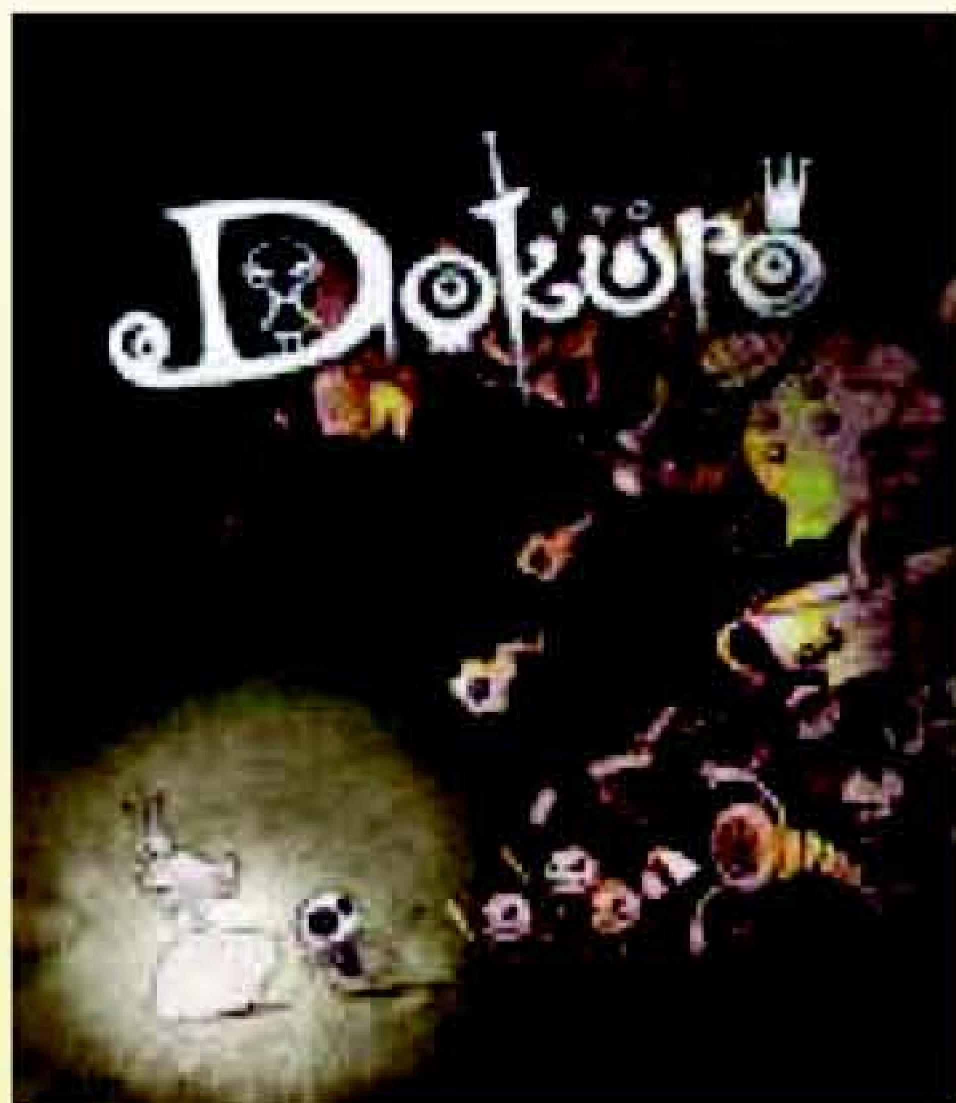
栏目主持：酷洛洛

又到开学的日子了，不知道各位同学是否已经把假期作业完成了么，这不禁让酷洛洛想起开学那天狂问同学抄暑假作业的日子（好孩子不要学哦）。在今年的德国科隆游戏展中，德国SCEE负责人表示，目前PSV全球销量达到了220万，并承认目前对PSV的市场定位存在一些错误，认为目前的PSV忽视了更加年轻的消费群体，今后将改编相关的销售策略。的确，目前PSV的表现是有点不尽人意，不过220万销量，也值得让玩家们鼓舞一阵，别就就不说了，但愿今后Sony索尼能够扭转目前PSV的销售情况吧。

PlayStation亚洲官网公布 7月PSV十大下载游戏排名



PlayStation亚洲官网于2012年8月14日公布港服PSV下载游戏十大排名，明年前茅的是前段日子GungHo推出的平台动作游戏《骷髅大冒险》；而《重力异想世界》借助其出色的素质以及港版的中文游戏界面，至今依然守在第二位的，看来这种长卖的现象还会保持一段时间；而第三名则为高达FANS最爱的《机动战士高达 SEED 激战宿命》。不过随着8月《Persona4 黄金版》中文版以及《仙境传说 奥德赛》中文版的推出，估计8月排行名单会有一轮大变动吧。



7月小骷髅领衔。

十大排行名单

排名	游戏名称	港服对应名
1	骷髅大冒险	Dokuro
2	重力异想世界	GRAVITY GUSH 重力异想世界
3	机动战士高达SEED 激战宿命	机动战士高达Seed Battle Destiny
4	突击枪手	ASSAULT GUNNERS
5	真・三国无双 NEXT	真・三国无双NEXT
6	潜龙谍影 HD版	METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
7	逃脱计划	Escape Plan
8	未知海域 黄金深渊	UNCHARTED: Golden Abyss
9	抵抗 燃烧天空	Resistance: Burning Skies
10	忍者龙剑传Σ 加强版	忍者外传–Σ–PLUS

支持PS One游戏与Cross Controller
PSV1.8新系统即将更新

索尼于2012年8月14日在官方博客“PS Blog”上宣布，将于8月份更新PSV的新系统版本1.8。这次更新有两大看点，首先是1.8系统将支持PS One的一系列经典游戏，玩家可以透过PSN下载这些PS One游戏到PSV上游玩。另外一个重要的新功能是Cross Controller，该功能可以让玩家使用PSV作为PS3的手柄来进行游戏，而且还可以运用PSV其中的特性，例如用PSV作为手柄玩PS3的《小小大星球2》、《街头霸王对铁拳》，我们不仅可以使用按键进行操作，还可以运用PSV的触摸屏甚至背触板，让操作更富多样性。此外还有各种小改进，例如对PSV内置截图功能的优化、浏览器支持背触板操作、视频支持播放速度控制等。



“初音未来 官方Cosplay”大赛香港开赛

《初音未来 女歌手计划 f》相比之前PSP的几作有着更高清的掌机画面、和更多的新曲目，相信不少玩家都盘算好去入手游戏甚至限定版主机了吧。为迎接8月30日《初音未来 女歌手计划 f》的发售，日前香港SCEH就举办了首个官方Cosplay比赛，让众多初音Cosplay提供一个表现自己的机会。而这次比赛的奖项也是非常丰富，冠军可以获得初音未来 PSV同捆主机套装，更可以获得10月举行的香港“初音未来演唱会”门票两张，另外凡参加的玩家都可以获得游戏的主题文件夹一个，虽然像酷洛洛这种死宅注定是没有去参加Cosplay比赛的本钱，但好歹也可以看一下参赛者养养眼嘛（笑）。



▲奖品要亮瞎酷洛洛的眼睛了……

《初音未来 女歌手计划 f》同捆3G版PSV套装一览



商品名称	PlayStation Vita HATSUNE MIKU限定版(3G/Wi-Fi Model)
发售预定日	2012年8月30日（星期四）
建议零售价	3488港币
内容物品	《初音未来 女歌手计划 f》限定版PSV 3G版主机 ×1
	游戏《初音未来 女歌手计划 f》×1
	PSV专用记忆卡(4GB)×1
	《初音未来 女歌手计划 f》主题屏幕保护贴×1
	《初音未来 女歌手计划 f》原创AR卡片 ×1
	PSV主机收纳包×1
	USB连接线×1
	电源适配器×1
	电源线×1
	说明书×1

便携领域

新iPhone、Galaxy Note Ⅱ，甚至是小米手机都要出2代了，在即将到来的这个秋天里，智能手机市场弥散出阵阵硝烟，不知道各位读者有没有心仪和关注的手机呢？看好了就赶紧出手吧，时不我待。



成为拯救世界的英雄，《剑与魔法》首个宣传片公布





据日本网站的消息，此前进行过宣传的日系A·RPG作品《剑与魔法》（Blade & Magic）即将在iOS和Android平台登陆，游戏官网上近日已经更新了大量情报，包括宣传片和系统概述，让玩家可以抢先领略这款中世纪幻想大作的风采。

宣传片主要对游戏的世界观进行了简要叙述，并对系统进行了着重介绍。游戏主要分为战斗和经营两大部分，战斗是采用触屏控制的动作类RPG（战斗看起来和《无尽之剑》有点相似），利用手指向不同方向划动来挥起武器攻击、格挡、闪避，同时还可以点击释放技能，不同的职业在战斗中存在比较大的区别，会给玩家带来不一样的乐趣。而游戏中的经营部分内容也十分丰富，战斗之余玩家还要在自属国度的领土上发展生产，通过自己的努力发展经济，从而提升装备和武器的水平。本作的核心就在于围绕战斗而不断入手的新装备和新武器，厂商也在游戏的武器锻造、升级、属性等各项系统上下足和功夫，对角色外形的设定相当细致，不同的装备在角色身上都会让角色外形发生相应的变化。虽然整体上看游戏的模仿痕迹很重，但是鉴于是由推出过众多好游戏的Spike Chunsoft出品，所以水准应该有着一定的保证。

《三国征途》安卓版上线，新版全球首发

由DeNA和世嘉共同带来的三国题材手机网游《三国征途》自推出以来一直广受好评，





登陆苹果AppStore 48小时便跃居全榜Top 10。而近日该游戏的Android版也开始上线，将真正实现iOS和Android跨平台同场的激爽对战。

本作结合了策略、动作、卡片等经典游戏要素，玩家可以通过经营自己的国家进行生产建设、招兵买马，然后组织军队攻打其他国家，逐步扩大版图把自己的国家建立成像魏、蜀、吴一样的大国，通过与散布在世界各地的其他玩家战斗、合作，占领大国的9个首都和都城，并一统天下。运筹帷幄是本作中一个很重要的内容，《三国征途》的内政系统和经典游戏“《三国志》系列”有点类似，每一项都巨细无比，玩家需要考虑全局，方能够成为一个全面掌控时局的君主。此外，本作中也不缺乏让人热血满点的动作元素，在游戏过程中，玩家除了体验一骑当千的爽快感觉，还可以和朋友进行合作，武器的升级系统、绚丽的超必杀、挑战性极强的BOSS战都足以让玩家爱不释手。此外值得一提的是，随着Android版的推出，游戏也更新到了V1.4版本，在关卡和角色上都有大幅度的变化。

又见妇联！卡牌游戏《漫画英雄 英雄战争》公布



继《变形金刚》、《超级机器人大战》卡牌化后，日本著名智能手机社交游戏社区梦宝谷似乎还觉得不够过瘾，近日他们又宣布了一个重磅消息：深受大家喜爱的《漫画英雄》也确定卡牌化，这部游戏将被命名为《漫画英雄 英雄战争》（Marvel：War of Heroes），预计在年内登陆iOS和Android两大平台。本作的开发依然由DeNA的子公司Ngmoco负责，卡牌设计则由来自Marvel漫画公司旗下的设计师亲自完成，据消息称，在首个版本中将会有数百个超级英雄供玩家选择，这样一个庞大的超级英雄的团队放在手机里，让玩家无论走到哪里都能够冒险和与敌人进行对抗。

该作将参照经典卡牌游戏《巴哈姆特之怒》的核心游戏机制，玩家可以选择单人剧情模式或者多人对战模式进行游戏。在单人模式下，玩家将以一个比较传统的孤胆英雄路线来进行游戏，厂商针对每个英雄的特色设计了独特的故事情节让玩家有机会使用雷神托尔、蜘蛛侠以及钢铁侠等超级英雄来进行战斗，而且游戏的剧情部分也将由Marvel公司亲自进行指导，因此玩家们可以领略到一个完全忠实于原著的游戏体验。游戏预计于年底登陆iOS和Android双平台，目前游戏官网也开放了账号注册服务，注册成功的玩家届时将会获得一张限量版超级英雄卡片在游戏当中使用。

新iPhone发布在即，eBay再现折价交易高峰



随着关于新一代iPhone的消息越来越多，而且多家主流媒体都已经证实苹果将会在9月12日发布新一代iPhone，全世界都投入了巨大的热情关注苹果的新一代iPhone会给我们带来什么样的惊喜，而其中也包括那些成千上万合约即将到期的iPhone 用户。

据国外媒体报道，虽说新iPhone还没正式上市，但是许多想要入手新iPhone的用户目前已经迫不及待地“抛弃”自己手头正在使用的iPhone设备，据统计，eBay现在的iPhone折价二手交易项目呈爆炸式增长，其中最夸张的3天用户利用eBay旗下的Instant Sale项目，居然提交了约10万部iPhone信息进行折价二手交易。据eBay介绍，在目前用户提交的iPhone出手信息中，16GB iPhone 4S的数量是最多的，接下来才是8 GB iPhone 4和32GB iPhone 4S。而这种情况也不是第一次了，每当在苹果新机即将发布前的

几周时间内，大量用户都会涌到eBay和Gazelle等网站上“促销”他们的旧机，比如在2011年iPhone 4S发布前，eBay的智能手机折价二手交易增长了89%。在全新iPad发布之前，Gazelle的iPad折价二手交易更是增长率为400%。二手市场红火也会意味着翻新机的的大量涌出，最近有入手iPhone 4或iPhone 4S的用户务必把眼睛擦得雪亮。

摩托罗拉XT926真机曝光 配4.6寸高清屏



新一代刀锋RAZR系列手机受到热捧，所以摩托罗拉准备再接再厉推出升级版本RAZR HD系列来延续销售热度和人气。日前，作为摩托罗拉RAZR HD系列成员之一的XT926再次浮出水面，预计将在近期正式发布。

从此次曝光的真机来看，过去的诸多传闻均得到了证实，该机将不仅会配备4.6英寸的720p高清屏，并且在诸如机身背面材质、网络制式以及系统版本等方面进行升级。摩托罗拉XT926配备了1.5GHz双核高通骁龙S4处理器，该机搭载Android4.0.4系统和提供1GB的RAM容量，并且还支持NFC近场通信功能和拥有HDMI接口。在摄像头方面该机达到了1300万像素，提供自动聚焦和1080p全高清视频录制等功能。不过，根据最新披露的信息显示，该机配备的是2530毫安时，与当初传闻的3300毫安时超大容量电池还有一定的差距。除此之外，在手机外形上摩托罗拉XT926有



着棱角分明的线条和凯夫拉材质的机身背面，但在摄像头的造型上摒弃了过去的“鲨鱼头”外形，而真机机身上显眼的LTE 4G字样也证实了该机将支持4G LTE网络以及为北美运营商Verizon定制版本。由于摩托罗拉RAZR HD XT926在七月份已经通过了FCC测试，按照以往的经验来看，相信等不了多久我们便可迎来该机的正式发布，大家不妨一起拭目以待吧。

Google超级新福利曝光：员工去世配偶可领10年薪水



说到最富有的科技公司，那么坐拥市值5800亿美元的苹果当仁不让，不过要说到对员工最为厚道的，或许Google更有资格争夺榜首。除了丰厚的薪酬和加薪待遇之外，Google员工还可以享受到免费理发、洗衣以及洗车等诸多令人羡慕的福利，每年年终还能获得免费的最新款智能手机一部， 在产假方面谷歌也非常慷慨，每名男性员工在子女出生可以享受18个星期的产假，而且产假期间依旧可以享受股权授予。而近日据《福布斯》报道，Google今年年初推出了一项新福利：如果员工不幸去世，其配偶还能在未来10年享受到去世员工的半数薪酬，他们未成年子女还能每月收到1000美元的生活费直至18岁成年。除了半数薪酬，配偶还能获得去世员工的股权授予。

Google首席人力官拉斯洛·布克(Laszlo Bock)表示：“Google之前为年轻员工考虑了诸多福利，包括子女的抚养等方面，但在员工身后考虑得较少。失去伴侣显然是最痛苦的事情之一，我们希望想办法帮助那些不幸去世的Google员工的配偶。”而最重要的是这项福利没有工作期限限制，全球3.4万名员工均可享受。不过考虑到Google成立不到15年，实际去世员工数量并不多，真正享受到这份福利的员工家庭或许并不会太多，但这项福利给谷歌人才战略带来的无形效果则是难以估量的。目前Google人力资源部门每年收到超过200万份简历，入职员工需要通过至少6道面试关卡。据ABC今年年初的一项调查显示，Google是美国最受欢迎的科技公司，超过了苹果、Facebook和Twitter。82%的美国人对Google持有正面态度，53%的受访者对谷歌抱有强烈好感，只有9%的人不喜欢Google，而Google在年轻人中的受欢迎比例甚至高达92%。



iOS

腾讯新闻



类型：新闻	厂商：腾讯
价格：免费	版本：中文版

一般来说我们看新闻喜欢上某些门户网站看，但是庞杂的信息和铺天盖地的广告似乎又太容易让人眼花缭乱，所以对于关注新闻的人来说一款专门应用是很有必要的。腾讯新闻的主界面为用户提供了两种模式，即新闻中心和图片新闻，用户可根据个人阅读习惯进行选择，比如在在“新闻中心”中为用户提供了新闻、财经、科技、体育和娱乐五个大类，而处于为用户节省流量的考虑，对含有图片的新闻，用户可先预览其中的小图，如果感兴趣，可再点击查看大图。而“图片新闻”算得上是本应用一个亮点，精选过的图片都比较有视觉冲击力，相对文字看起来比较轻松和直观。此外，用户对于自己感兴趣的新闻还可通过界面左下角的“评论”项查看和发表意见，和全国的众多网友进行互动，同时通过右下角的“分享”项还可以将该新闻分享到QQ空间或微博中。虽说本应用在功能上并没太多出彩的地方，但内容却非常实在，简约的界面设计能让用户专心于阅读。









iOS

好照片



类型：摄影	厂商：好照片
价格：免费	版本：中文版

摄影类应用算得上是移动平台上竞争最激烈的一个领域了，想要杀出一条血路势必要拥有非常突出的特色，而此次推荐的这款“好照片”在操作和后期处理上都有着自己的独到之处。在拍摄界面上，本应用看起来非常的简约，但巧妙之处在于按下齿轮键后会在界面上出现连拍、防抖、定时等一圈快捷设定，并能保证不离开实时拍摄，对于提高抓拍效率有着很好的效果。在后期处理方面，基本的LOMO、怀旧、日系等滤镜都一应俱全，而对于嫌麻烦的用户来说用“一键增强”来瞬间改善画质也颇为省心。小C觉得最具特色的应该算该应用的HDR功能，由于拥有独门的内核算法，所以在对比度、色彩还原及噪点抑制上比同类应用有着不小优势，一张看似很普通的场景照片通过HDR处理后会有质的区别，无论高光还是阴影的细节都会凸显无疑，特别适用于拍摄风光类照片。总的来说本应用综合素质不错，丰富细致的功能能满足各方面的拍摄需求，让人稍显遗憾的是HDR的功能虽然很强，但是会有短暂的等待。











碳纤维打造的华丽LJY触控笔

iPhone和iPad的屏幕都是电容屏的材质，其优点就在于手指直接触摸可以获得极其灵敏的反馈，不过这同时也带来了一个问题：由于手指的的频繁接触导致屏幕上会经常出现指纹和油污，并且这些油污给细菌的滋生创造了环境。所以在苹果的周边市场上的电容式触控笔不断的涌现，除了避免上面所提到的问题外，一款好的电容触控笔还能为用户带来更好的触控体验。

这款碳纤维触控笔的包装非常直观，从透明的正面包装就可以直接看到产品的全貌。碳纤维是一种正在逐渐普及的新型材料，它最大的特点在于重量轻强度大，抗拉强度一般是钢的7-9倍，在航天、汽车、武器等领域都有着广泛应用，而这种材料用在触控笔既保证了笔的质感又减少了携带的不方便。这只触控笔的下段采用圆环状纹理处理，在连接处采用内凹设计，能保证书写的时候手上不会打滑。笔头的设计是一支触控笔的成败关键，这款触控笔的笔头主体同样使用的是碳纤维，笔头外围包裹的橡胶手感比较特殊，没有一般橡胶材质的粗糙感，相对于一些劣质的触控笔，本款产品在实际使用中阻尼显得很合理，既不会很飘忽也不会觉得很生涩，在较快速度下也表现的非常流畅，而这只笔的笔头也采用了可拆卸设计，非常方便用户拆下清洗打理。此外，这款笔还配送了一个咖啡色的磨沙皮套，对折以后将上下两层扣起来即可使用，除了能对笔的外观进行保护外也在无形中把笔提高了一个档次。





总的说来，碳纤维材料的应用在保证触控笔强度的同时也减轻了笔自身的重量，再加上符合人体工程学笔身设计，让这款笔的操控和书写都极具舒适感，不过相对于同类产品，这款笔的价格也是超出了不少。如果你喜欢使用触控笔代替手指，不妨多关心一下这款产品。





Android



口袋商业街

Small street

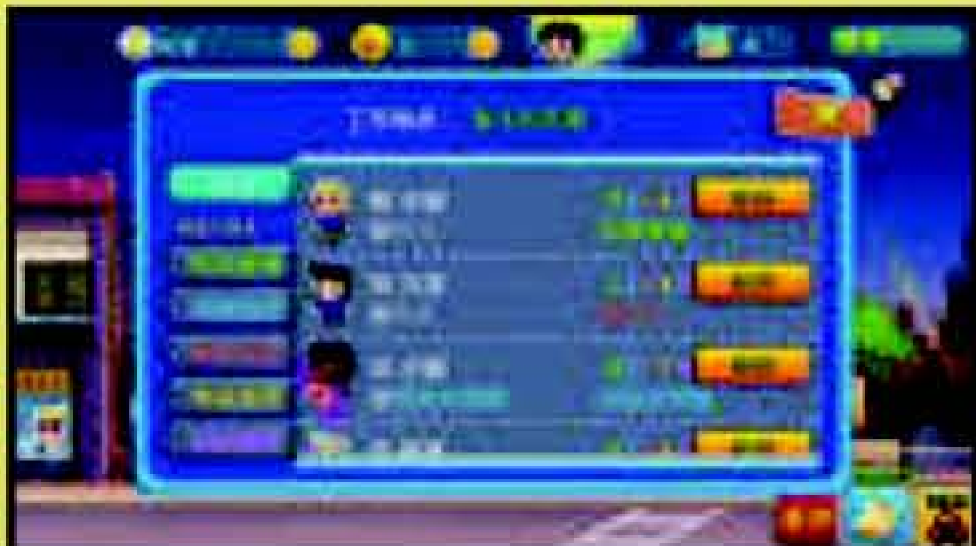
■ Glu Games ■ SLG ■ 免费 ■ 中文版



本作是一款国产的休闲经营小游戏，游戏中玩家将涉及餐饮、服饰、服务、教育、娱乐五大特色行业，经营内容丰富的店铺，打造属于自己的一块商业街。游戏的画面有点像乐高风格，无论人设还是场景都有一种呆萌的感觉，而本作操作也很容易上手，游戏发展经济的思路一般是先建造住宿吸引居民入住，而建造饭店、学校等功能建筑能增加居民就业并赚取钱促进消费，不过游戏中想赚钱并不容易，画面右下角会接二连三的出现进货、出租、居民找工作等提示，由于每一步都需要亲自操作，所以常常会搞得人手忙脚乱，比如点击TAXI图标时就可以看到有人在招手，此时只要按照出租车上的数字按方向键把顾客送到相应的店铺门口就可赚得一定的金币，如果你嫌出租车的效率低还可以利用金卡对其进行升级增加速度，而类似的升级设定在游戏中比比皆是，要吐槽的是游戏中获得金卡的难度并不低，间接逼迫玩家花钱内购来提升效率，多少对游戏的平衡有些破坏。总的来说本作算是一个比较有趣的经营游戏，比较适合在无聊的时候打发时间。









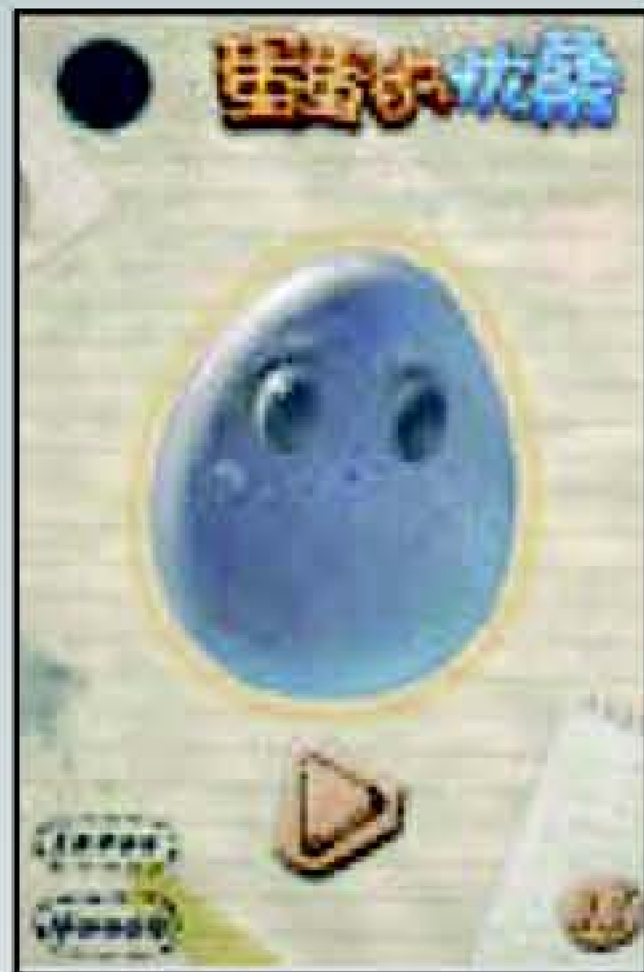
iOS



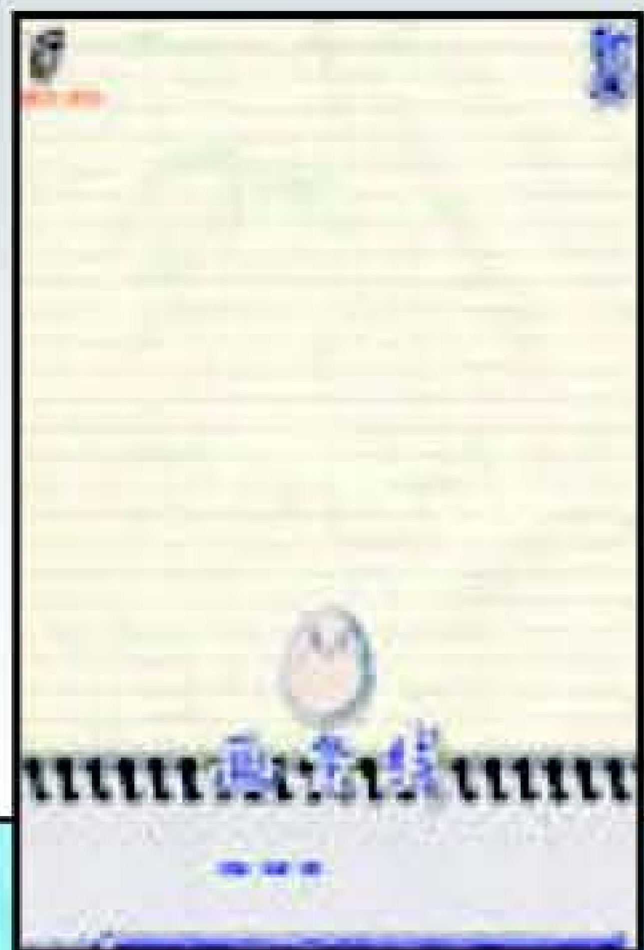
蛋蛋的忧桑

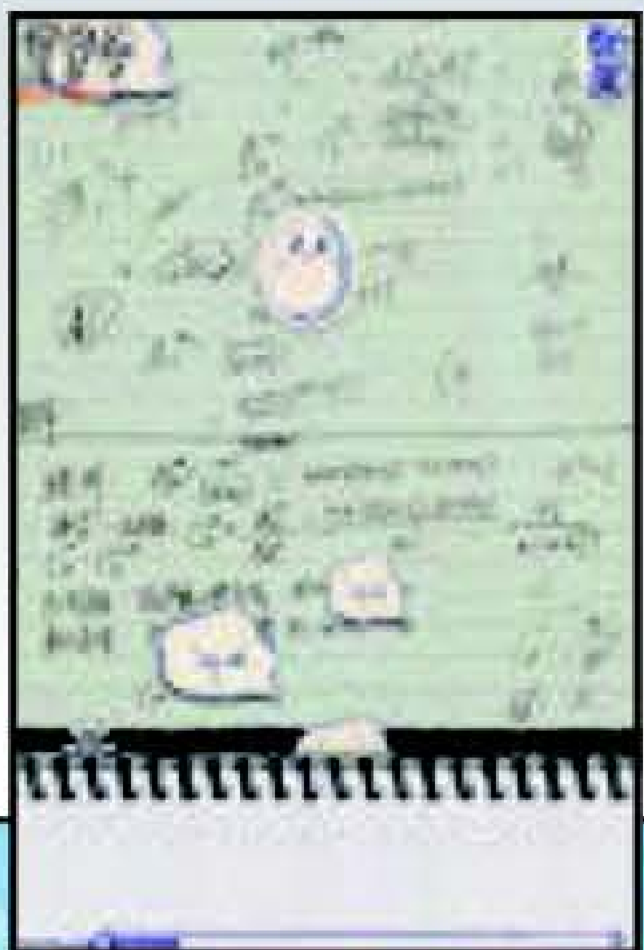
Eggied sadness

■ EandF ■ PUZ ■ 免费 ■ 中文版



本作是一款有趣小品，玩法和《Doodle Jump》有些相似，玩家需要在界面下方的笔记本上用墨水画线为蛋蛋设置平台，让其能不断的向上跳跃，而关卡中流着鼻涕的云朵则等同于弹簧，能协助玩家跳到更高的地方。由于画线会耗费墨水，所以玩家需要吃菊花或蜥蜴的尾巴来进行补充（菊花这个设定好恶搞），而要注意的是关卡中的飞鱼有着两种形态，当它膨胀后会具有秒杀效果，此时切勿靠近。本作虽然看似小巧却充满了制作者的巧思，比如游戏的节奏并不是一成不变的，越玩到后面越快，除了很爽外也对玩家的操作提出了一定要求，而即使是GAME OVER后，界面上方也会随机出现一些关于主角“蛋蛋”的爱情故事，类似的细节隐藏要素在游戏中比比皆是。此外，值得一提是本作的音乐除了素质不错外设定也很特别，无论是关卡还是主菜单都是在“按下磁带”的音效空转一段时间后才会开始播放，感觉非常复古。总的来说本作的游戏素质不错，厂商在细节上下了不少功夫，在游戏的过程中能给玩家提供不断重复的动力和乐趣。







ブレイブリーデフォルト

BRAVELY DEFAULT™ FLYING FAIRY

SE的这款原创RPG由本社联合业界内外的知名人士联手制作，林直孝的剧情和Revo的音乐也许会让习惯了SE式RPG的玩家感受到若干新意。这次揭晓队伍中的第四名角色，这是个万花丛中过的花花公子，名叫凌亚贝尔。

文 胧月 美编 澄香

3DS	RPG	角色扮演
勇气原点 飞翔妖精		
BRAVELY DEFAULT FLYING FAIRY		
Square Enix	日版	预定2012年10月11日
1人	6090日元	对应周边未定

相关报道：Vol.178 P40/Vol.187 P38

▼任何时候都言行轻佻，他失去的那段记忆似乎会是剧情中的重要悬念。

凌亚贝尔

声优：竹内良太

流浪旅途上的花花公子

18岁，在队伍中扮演大哥型的角色。据本人称是为了泡遍天下女性才在各国之间奔走，实际上却是个失去了记忆的青年，为了寻找自己的根源而旅行。他的一本"D手册"上记录着迪兹等三人的名字，以此为线索，他加入了冒险队伍。

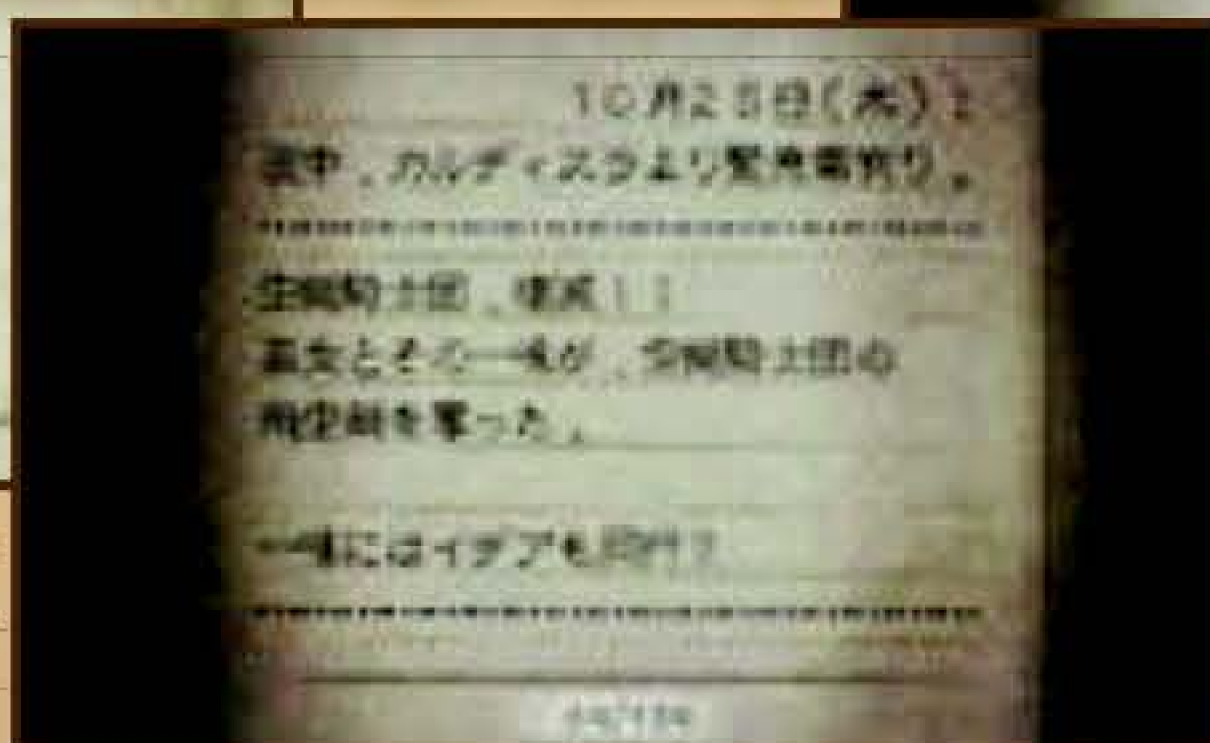


凌亚贝尔持有的谜之手册

失去记忆的凌亚贝尔在回过神后，蓦然发现自己手里攥着这本册子，封面上的D字相当显眼。这本手册的内容相当诡异，居然预言了凌亚贝尔接下来的行踪。对于失忆的凌亚贝尔来说，这本手册无疑成了救命的稻草，那么它究竟有怎样的来历呢？

谜之日记中记录的他们的未来是……





▲▶D手册不但精准地预言着未来，它还包含图鉴、职业说明等对玩家而言多有裨益的内容。



▲铅笔画风的伊迪娅，为什么她会出现在手册上呢？

持有星印的玛努玛特·波利特利商会

公布的恶势力之一，企图将国民的不满引向水晶巫女。该组织有四名成员，每人都持有对应职业能力的星印，将他们打倒后即能转职。

时魔道士星印的持有者

玛尔梅·玛努玛特8世

声优：白鸟哲

心胸狭窄的“秒针王”



▲砂与大时钟之国拉克利卡的现任国王，对民望超越自己的巫女抱有强烈的嫉妒心。

魔法剑士星印的持有者

伊库玛·纳吉特

声优：藤原启治

不挑活的魔法剑士

盗贼星印的持有者

盗贼贾卡尔

声优：桧山修之

抢劫成性的盗贼团长



商人星印的持有者

尼克索吉·波利特利会长

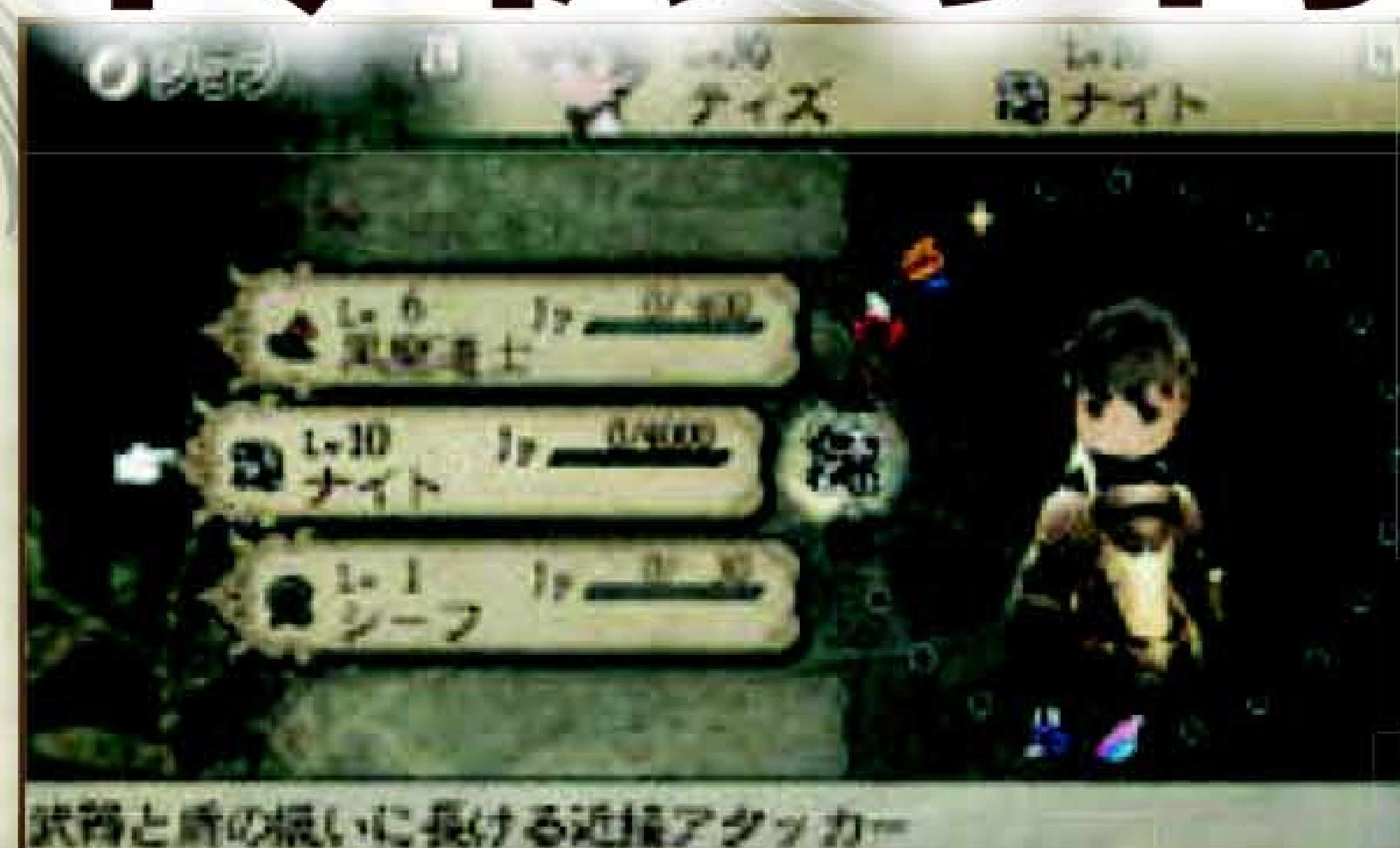
声优：寺杣昌纪

为了钱连至亲都会出卖的残忍商人



▲商会的会长，手下掌握着众多业务，是个为钱不择手段的黑心商人。传闻中他甚至雇佣了私人军队，以维持自己那见不得人的勾当。

转职与特技

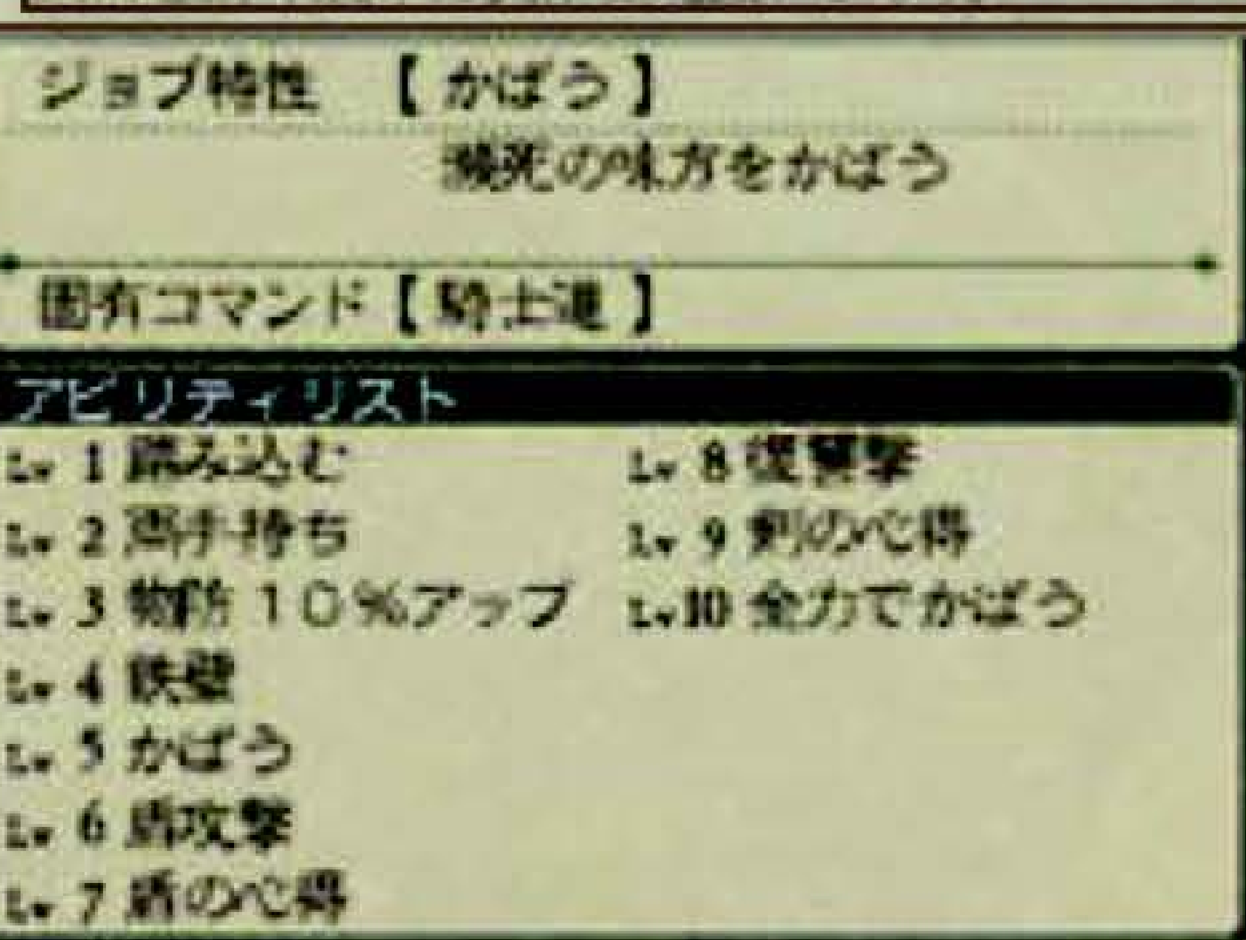


新职业 超级明星

▲超级明星是用歌曲强化队伍的职业，相当于辅助系的白魔法师，能够提升我方攻击力和行动力。

新职业 赤魔道士

▲能同时使用白魔法和黑魔法的平衡型职业，拥有不错的支援技能，如“被敌人攻击后增加BP值”。



▲◀转职成为骑士的迪兹。上屏中右侧的圆圈是其他职业一同排列成的图标环，下屏可查看各职业在各等级下习得的技能。

本作的职业系统中，各职业会随着熟练度的提升，令角色掌握该职业的特技。特技一旦学会，便可脱离对应职业地自由装卸，这样配合转职，能令角色适应更多的战场变化。

职业指令

用来使用其他职业习得的特技，如范围攻击、体术、白魔法、偷盗术等。当前迪兹为骑士职业，但依然可以使用之前已经学会的白魔法系的特技。

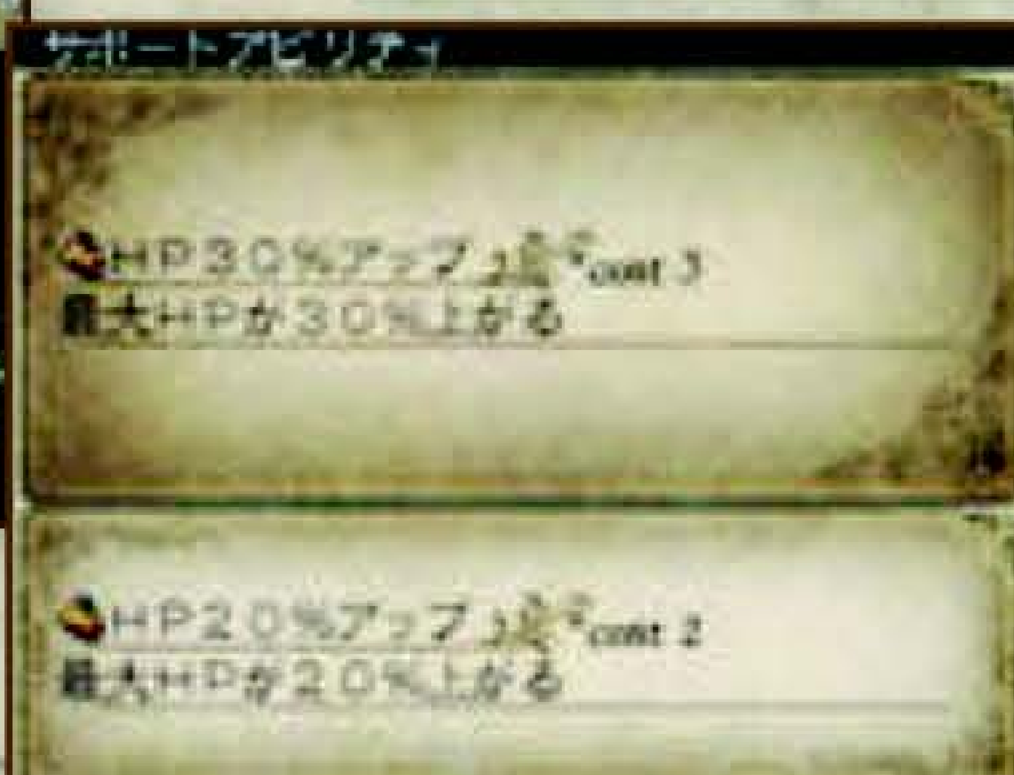
支援技能

也可以把其他职业习得的强化型特技装备在此处，这类特技大多不直接参与攻击，但能够对角色的战斗力或防御力产生影响。





▲▶黑魔道士具有强大的破坏力，缺点是本体比较脆弱，搭配上HP提升的特技能提高其存活率。



▼当骑士习得白魔法后，便又能当肉盾，又能为同伴回复，是超强的保护同伴型的打法。





◀原本不擅长攻击的商人在装备了二刀流的特技后，破坏力大幅提升。

朋友召唤





▼召唤时会有华丽的光晕效果，被召唤出来的角色会发动之前登录的战斗指令。

向同伴的战斗伸出援手！



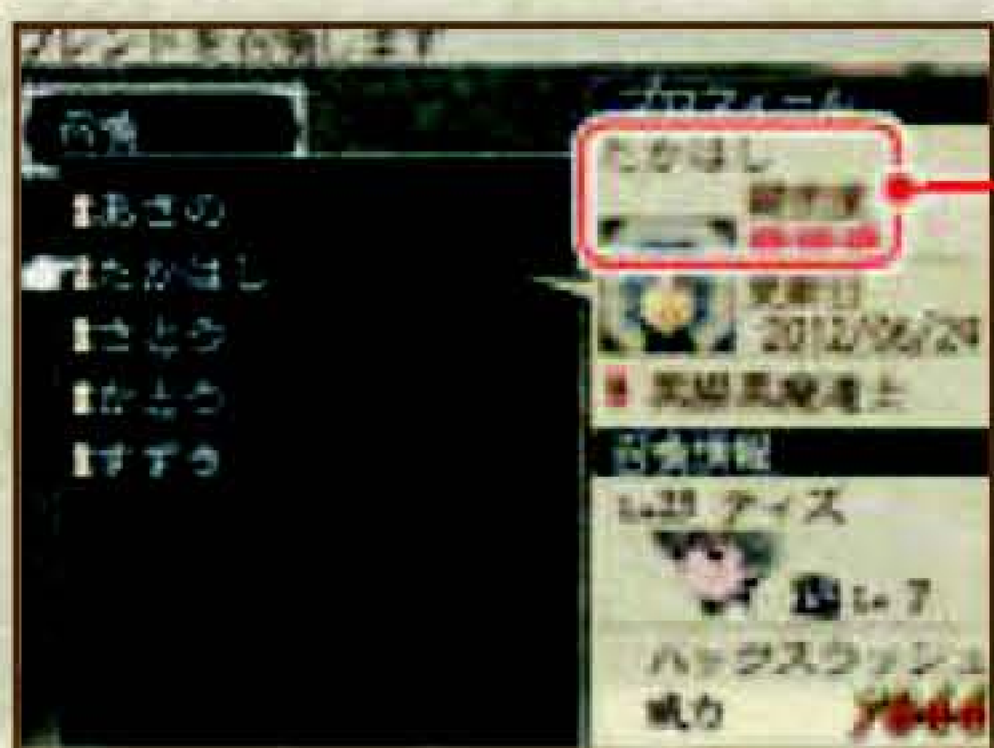
▲线下通信和邂逅通信没有任何限制，惟独线上通信需要先加对方好友才能完成。

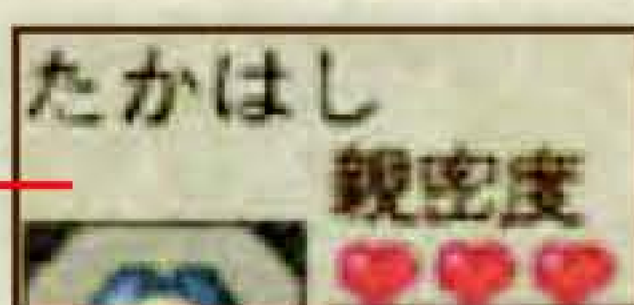
拯救朋友于水火！

▲回复系魔法当然也在可登录之列，是队伍濒死时的至宝。



所谓“朋友召唤”，是玩家可以将某个战斗指令发送给其他玩友，接收到该战斗指令的朋友便可在战斗中召唤一次指令所对应的角色。这种互动可通过线下联机、邂逅通信乃至线上联机来实现。



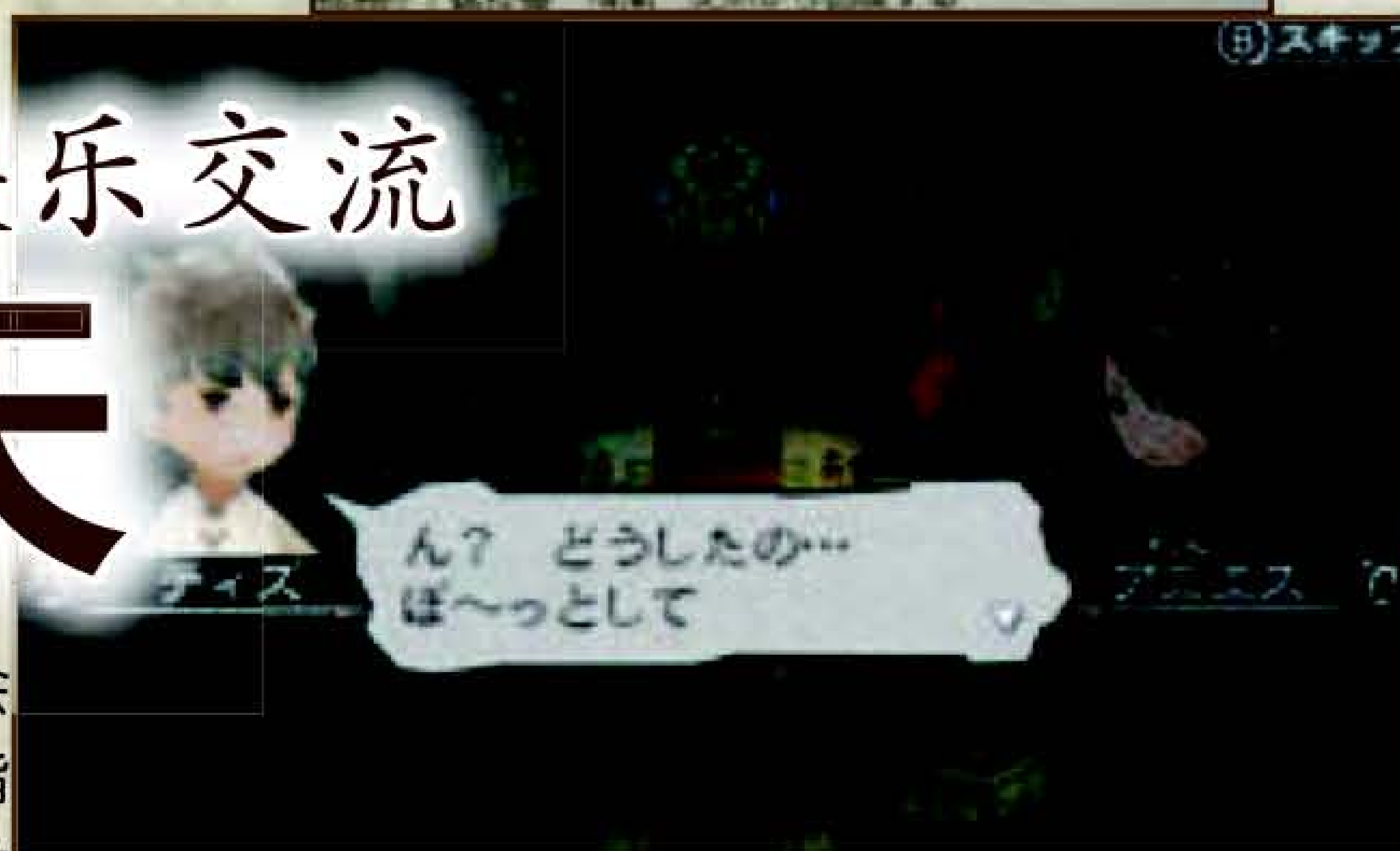


◀多次交换数据，可以提升召唤的威力。



与队伍中的同伴快乐交流

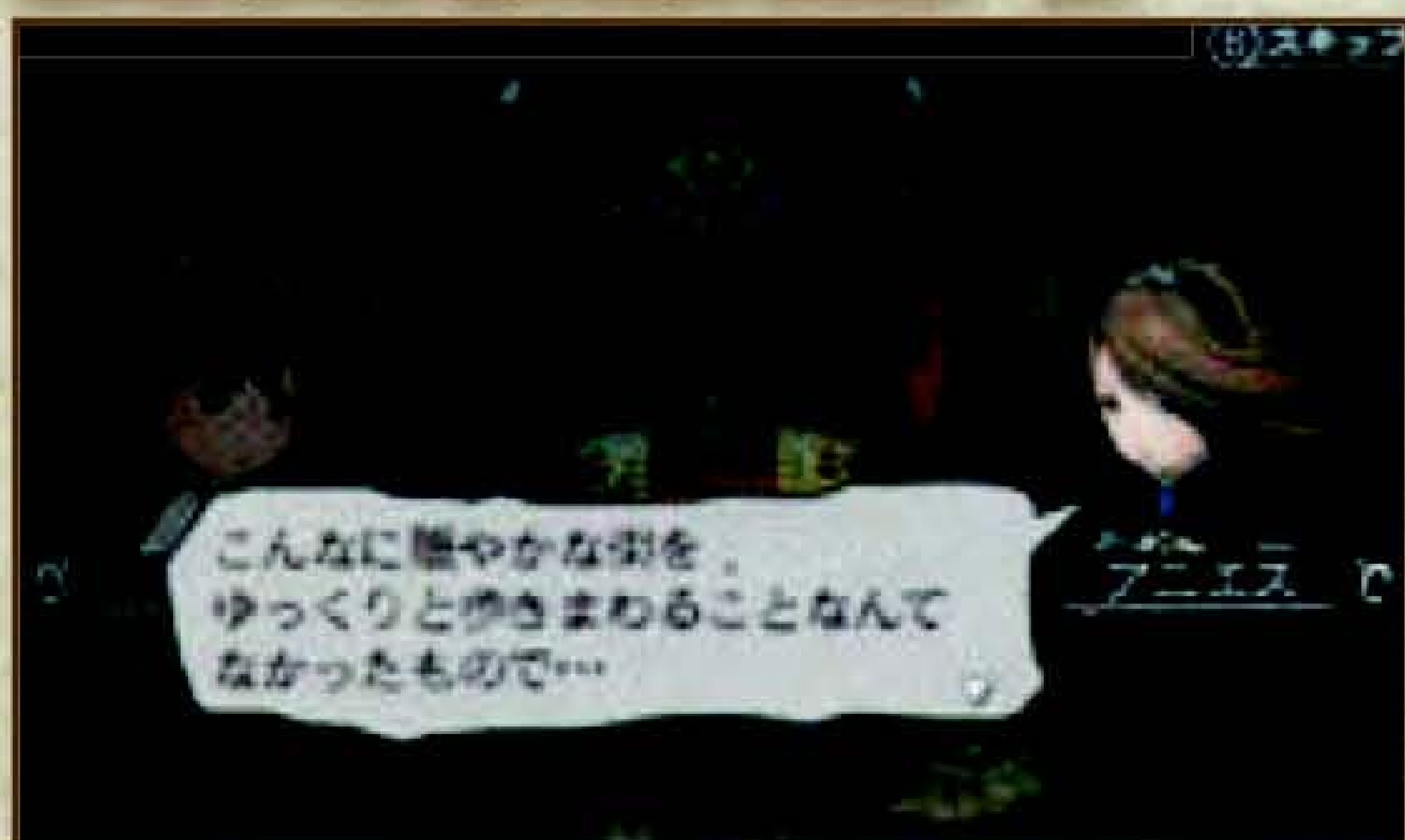
团队聊天



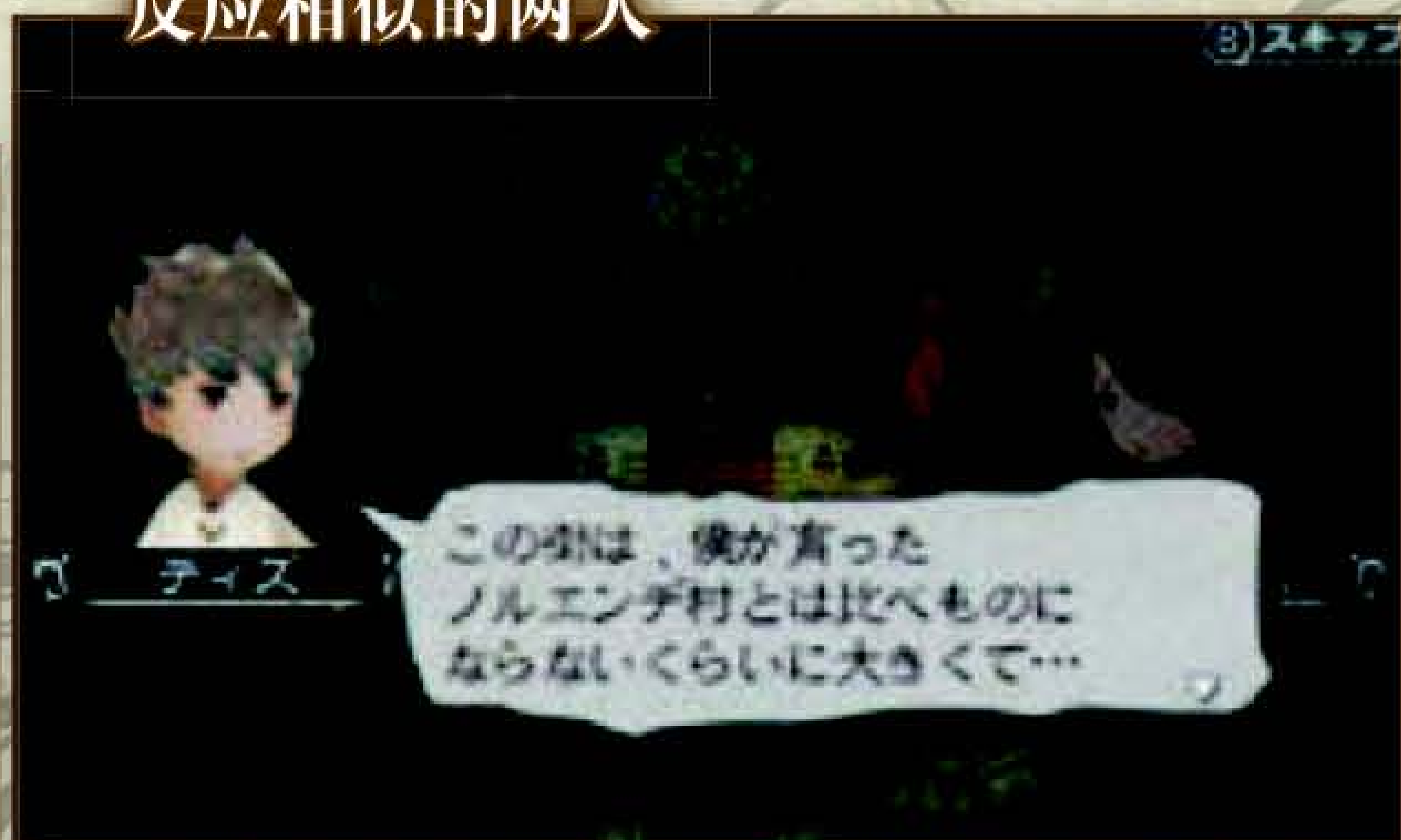
在城镇中移动时，屏幕的左下方有时会出现“Party Chat”的提示，执行该提示指令，就能进入同伴间的聊天环节。既有无关紧要的插科打诨，也有对攻关大有帮助的要点提示，不可错过。

▲迪兹与巫女展开对话，两人对眼前巨大的城堡表示出强烈的惊讶。

能看到同伴们不为人知的一面



反应相似的两人





文 酷洛洛

美编 sienna

3DS	ACT	动作射击·科幻
终极军团		
エクストルーパーズ		
Capcom	日版	预定2012年11月22日
人数未定	售价未定	对应周边未定

相关报道：Vol.184 P66

继前几辑为大家介绍完游戏的玩点以及主要角色后，现在官方也放出了游戏的系统详情以及主人公所在的据点情报，现在就来给大家详细介绍一下，不知道各位看完之后会否更加期待呢？

STORY 故事简介



入队于NEVEC教育机关的主人公“布兰·塔那”，在他离开故乡、准备降落至实验候补第三行星“EDN-3rd”的时候，其联络舰突然遭遇神秘的人型机动装甲兵器（VS）的袭击。布兰等人虽然最终成功击退了VS集团，但布兰所乘坐的舰也掉落到大气圈中，布兰最终通过救生艇脱出，掉落到EDN-3rd中……

战斗系统全介绍

用不完的子弹！



本作的战斗系统是典型的第三人称射击。为了追求爽快感，游戏中的武器并不存在子弹耗尽的设定，玩家一旦锁定敌人，就可以用手上的武器展开无休止的猛烈轰炸。

玩家手上的武器分为主武器和副武器为两种，虽然武器不存在弹药耗尽的设定，不过上镗恢复子弹动作依然存在，因此连续射击期间也需要补充子弹。另外不同的武器会对应不同的射程，因此根据战况在主副武器之间进行切换就显得十分重要了。







▲游戏的武器种类非常丰富。

用喷射器展开高速移动

本作中的主人公布兰，除了可以用翻滚来回避敌人的攻击外，更可以喷射飞行！布兰战斗时背上装备有喷射器，利用它我们可以使出高速的喷射移动，甚至可以一边在地面喷射滑翔转移位置、一边开枪集中攻击敌人，让战术变得更多元化。







▲熟悉喷射器操作可以实现各种巧妙的游击战术。



▲▶用喷射器回避敌人的子弹。

▲▶快速上前展开近距离攻击，将敌人打上半空后再用机枪集中攻击。

用强力的必杀技——EX-T Blust秒杀对手！



在EDN-3rd这个星球中，击倒敌人可以获得名为“T-ENG”的能量。随着战斗过程中T-ENG的累积，玩家就可以使用名为“EX-T Blust”的必杀技，将聚集在右手上的T-ENG一次爆发出来，威力非常惊人。

▲右手发出耀眼的光芒，这时代表T-ENG已经蓄积到一定程度了。





◀▲这时用EX-T Blust一次性释放出右手的能量，威力强劲无比，有着一发逆转的效果。

与同伴组队完成任务吧！

布兰所在的部队通常会以3人小队为单位展开行动，执行各种任务。而本作预定会加入协力游戏元素，玩家们甚至可以一起组队，挑战各种高难度任务。



▶难道本作将会成为动作射击版的《怪物猎人》？

位于EDN-3rd的三大基地

“EDN-3rd”设立了3个基地设施，本作主人公布兰被编入的学院是其中之一的“前线基地”，这里为大家介绍这三个基地各自的特点。

任务、生活一应俱全的基地

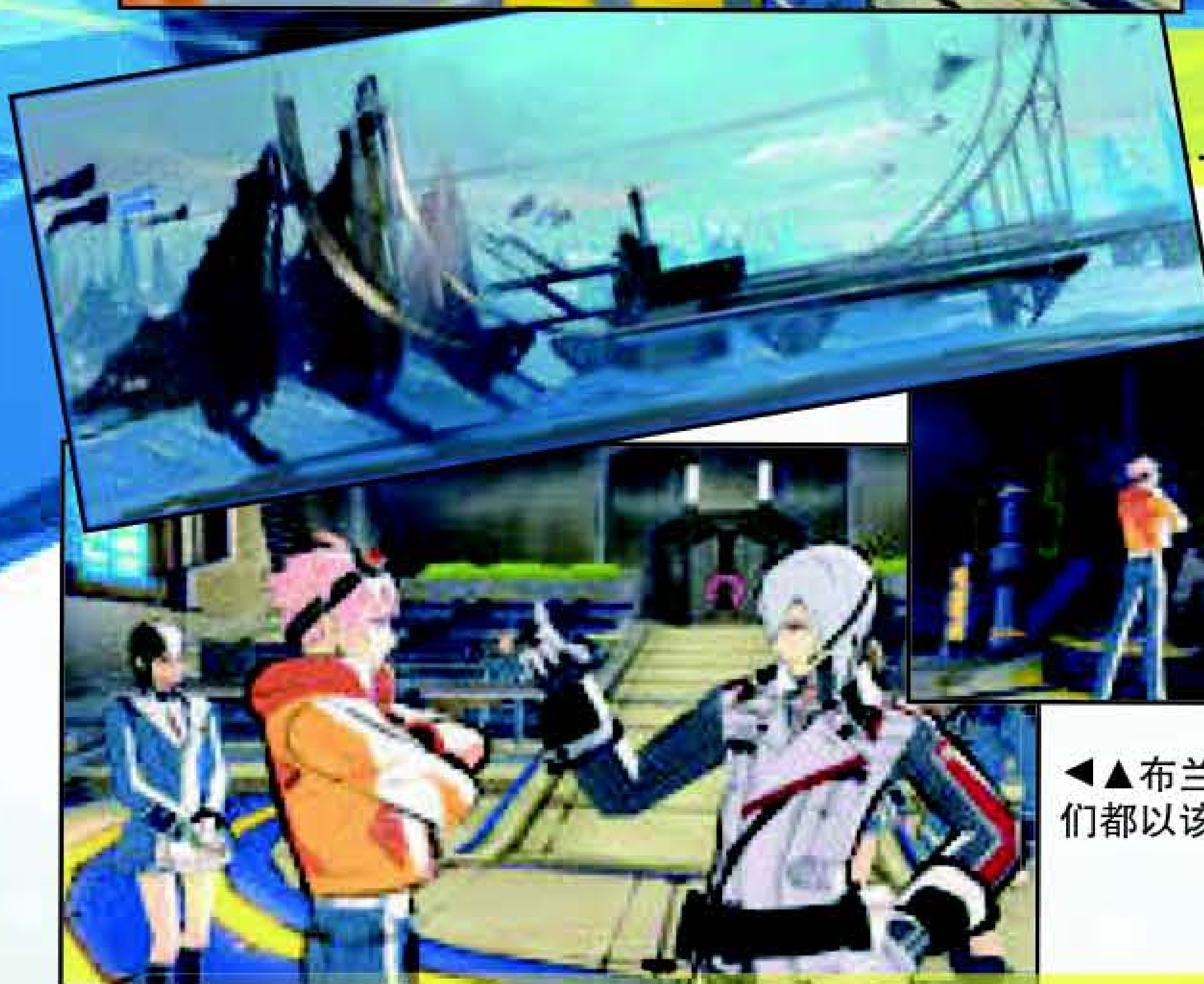
基地不仅是训练队员和执行任务的场所，更是队员们日常生活和交流的地方。在这里有着各种生活设施，主人公可以和基地中的NPC展开交流，对话时还可能会引发一些特殊任务。另外基地中也存在各种可以让玩家自由选择的任务。







最初的据点——先驱者基地



◀▲布兰的专用VS以及他的同伴们都以该基地作为据点。

以培养人才以及前沿科技研究为目的，并设立教育训练机关的基地，这也是主人公布兰入队的基地。该基地经常积极地与其他基地展开交流教育工作，校风则是以培育队员自主努力学习为主。

精英的所在地——技术基地

在三个基地中有着最高科学技术的，要数技术基地了。而该基地配备VS，也装备了各种先进技术的设备，并存配备了相应的教官，在这里工作的成员大多都是“EDN-3rd”的精英人员。

技术基地教官

利冈·瓦兹

TECH BASE

充满开拓者精神的据点——开拓者基地



这是当初教育机关的所在地，也是“EDN-3rd”最为古老的基地。该基地以研究森林、海洋地带等开发事务为主，因此在基地中经常可以看见一些挖掘出来的原生生物的化石。





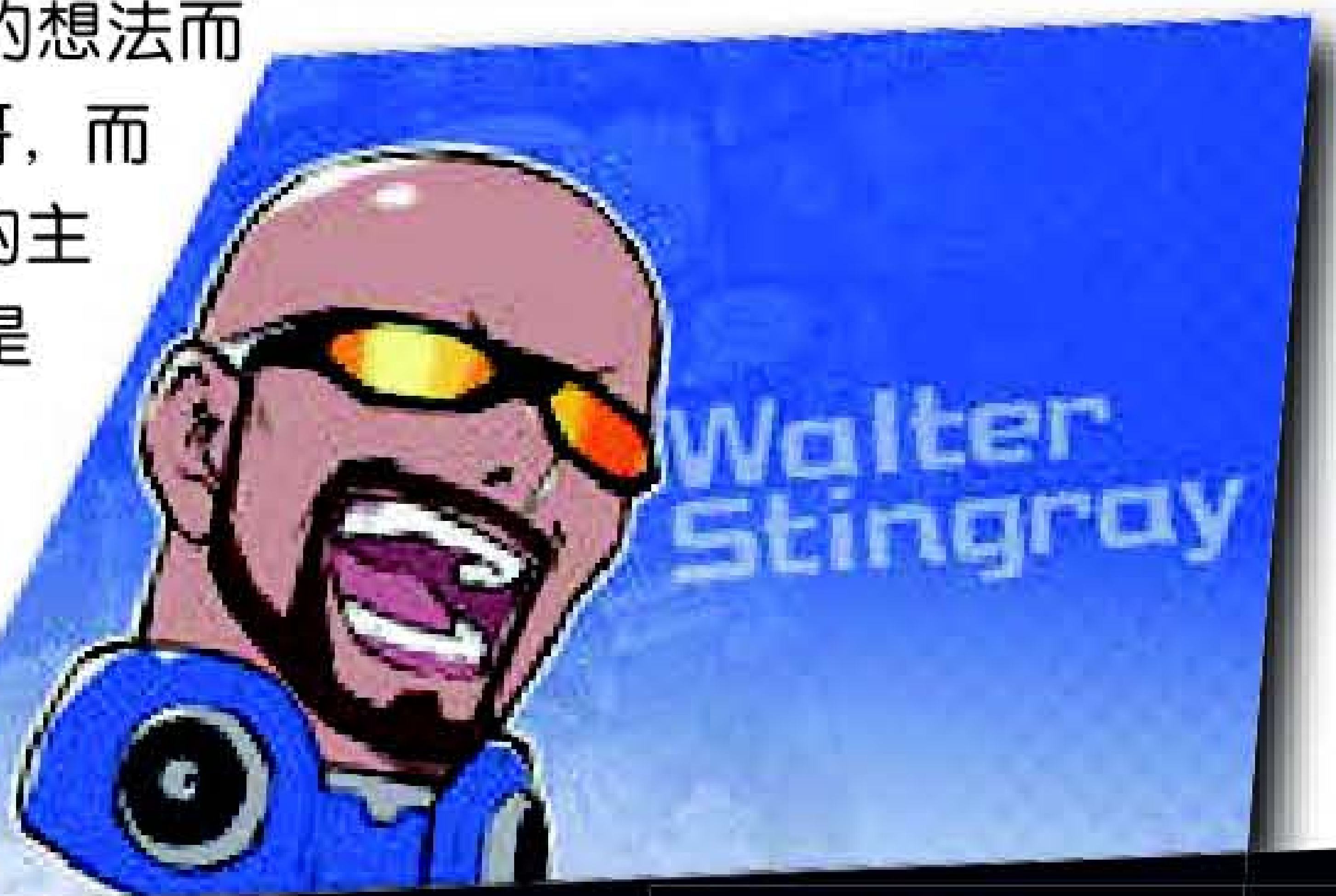
▲►路上的化石与原生物，是开拓者基地的特有景观。

新登场角色是两位教官

我才不听什么行动理由呢



被队员们称为“鬼”、任职于先驱者基地的教官。虽然平时十分严厉，但会从根本上按照队员的想法而优先行动，相当于队员们的大哥，而让布兰驾驶闪耀号，也正是他的主意。在那粗犷的外表下，内里是一名沉着冷静的头脑派战士。

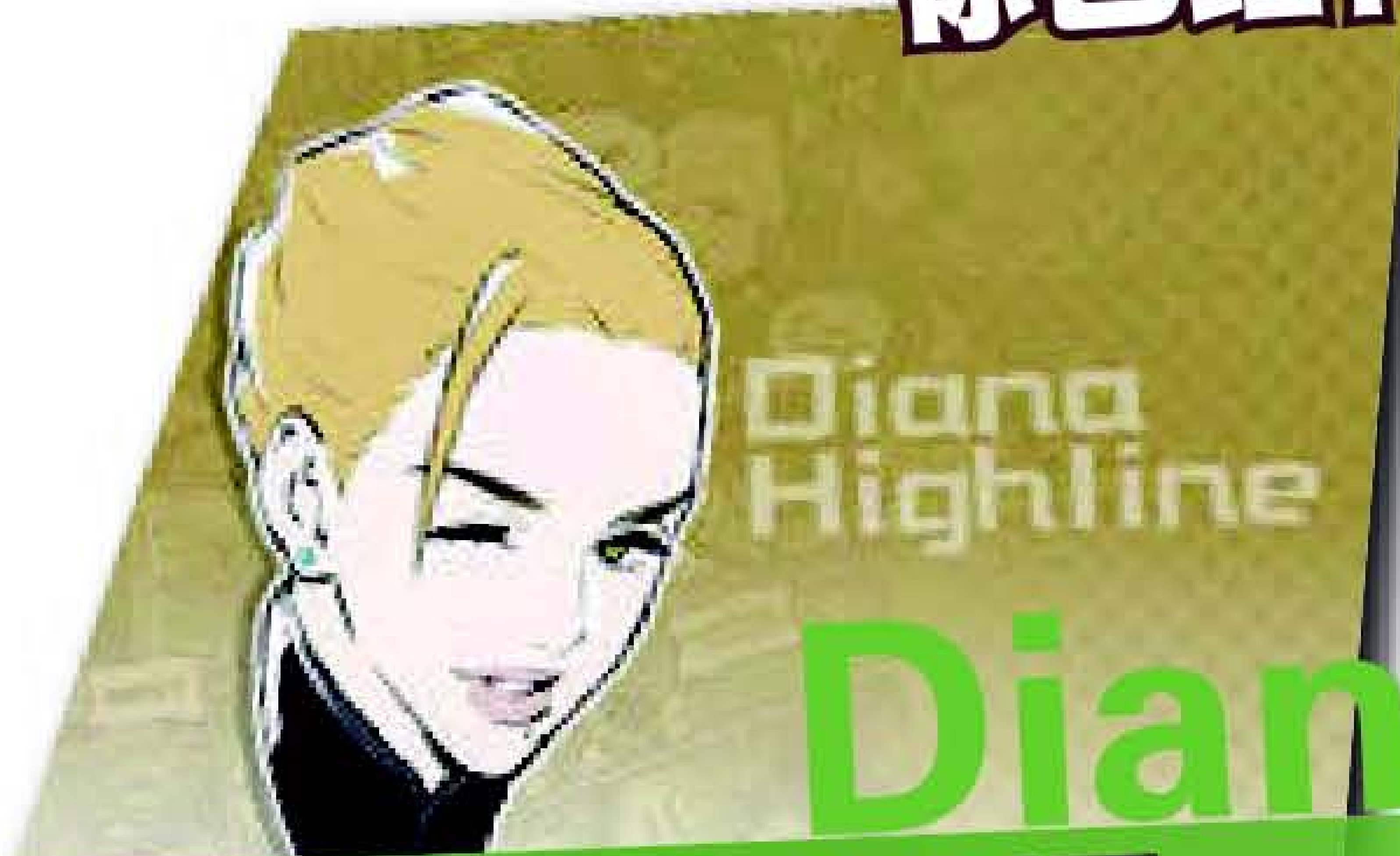


walter stingray

沃尔塔·史丁格雷

你已经有所觉悟了么？

充满成熟韵味的开拓者基地教官。很会照顾人，加上美艳的外表，深受男女队员们的景仰。同时在战斗方面也有着不输于男性教官的实力，是个在指导教育以及外交手段方面都十分出色的才女。





Diana highline

戴安娜·海兰恩

文 白菜 美编 sienna



3DS	S・RPG	战略角色扮演
跨界计划		
プロジェクト クロスゾーン		
NBGI	日版	预定2012年10月11日
1人	6280日元	对应周边未定
相关报道：Vol.181 P28/Vol.182 P50/Vol.184 P61/Vol.187 P36		

本辑的最新情报依然是新角色登场。看到第一页的角色，老玩家可能要欢呼了，来自《Namco×Capcom》的那对组合终于正式公布。个人单位的新角色也是层出不穷。另外本作的OP动画情报也已经放出。

新的力量，延续！

必杀技

真罗万象・极





▲▼小牟以鬼门封印将敌人限制在能量球中。接下来插入零儿的特写，攻击开始。

有栖零儿

声优 井上和彦

与怪异战斗的特务机关『森罗』的特务。以父亲的遗物『护业』作为武器。

《Namco×Capcom》

小牟

声优 南央美

《Namco×Capcom》

身为零儿的搭档，同时也是前辈。真实身份是765岁的妖狐，以妖术进行战斗。喜欢动漫和游戏，有着御宅一样的兴趣。



通常技

二丁・树金道&龙卷之型







►对吹飞的敌人，零儿以“霜鳞”，小牟则以“水憐”进行致命一击。

通常技

有栖流・闪珠神音&小牟魔术





声优　饭冢雅弓　《格斗之蛇》

为了寻找父亲，前往举办格斗大会的街道的高中生。为人重情义，流派是非常近似于八极拳的打架拳法。

通常技
超众赌丽斗

▲除了升龙拳、铁山靠以外，还有脱去盔甲的攻击。

握紧拳头，注入气势！

通常技
柯本之王

托隆·波恩 声优　饭冢雅弓
&柯本 声优　横山智佐
《洛克人DASH》系列

空贼波恩一家的长女。拥有天才般的机械制作技术，制作了大量的战斗机械与武器。柯本也是她制作的机械人。

◀▼用铁锤敲击敌人，最后以旋转攻击收尾！

搭乘巨大化的柯本之王！

OP曲目由高桥洋子演唱！



本作的主题曲《Wing Wanderer》与结尾曲《GALAXY》都由人气歌手高桥洋子演唱。她的作品有《新世纪福音战士》的主题歌等等。各位FANS不可错过。

OP动画



伴随着高桥洋子所演唱的主题曲《Wing Wanderer》，OP动画的镜头剪辑也在此公布。担当本作OP动画制作的是高人气动画制作公司Trigger，代表作品有《天元突破》和《黑岩射手》。

在之前我们为大家介绍过《灵魂献祭》这款充满话题性的作品的世界观以及基本要素，目前官方又放出了一批新的资料，包括游戏中收录的新怪物、场景以及战斗画面的情报，现在就让我们一睹为快吧。

文 酷洛洛 美编 澄香

SOUL SACRIFICE

ソウル・サクリファイス

PSV	ACT	动作・狩猎
灵魂献祭		
Soul Sacrifice		
SCEJ	日版	预定2012年冬
1～4人	售价未定	对应在线游戏
相关报道：Vol.183 P4		

新怪物、新场景、新魔法 大量情报解明

本作概要

由著名游戏制作人稻船敬二制作，以“牺牲和代价”作为主题的动作游戏。“真实的幻想”是描绘本作世界观的中心，发动魔法的条件，就是以相应的物品作为代价，这里可以是一草、一木，可以是角色的手、眼、骨头，甚至是生命。在支持最多4人的共同战斗过程中，期间若有玩家角色倒下，我们则需要从“救济”和“献祭”中做出抉择，是一款深入人们内心价值观，充满冲击性的游戏作品。



让我来告诉你这个世界的事情吧……只要你有这个“觉悟”的话



▲►引导即将被献祭的主人公为自由而战的，是名为“尼布罗姆”、具有生命的魔术书，这也是故事的开始。

MONSTER

爱财如命的男子 狮鹫兽 Griffon

游戏中阻挡在魔法使面前的，是一些或美或丑的怪物，而他们的真身，其实是被自己欲望所束缚的人类。

表情苦闷，如同怪鸟一般的扭曲的身形，与金光灿灿的美丽羽毛形成鲜明的对照。这世界不存在无欲无求的人，在这个世上的人们，只要是过分沉溺于金钱的欲望之中，都有可能变得如此境地。

能否战胜这看似庄严的巨大翅膀怪物呢？

从天而降展开攻击！

◀如同收取自己的税收一样，狮鹫兽抱着一簇簇的金条向玩家们发起猛烈的攻击。

被财宝的美丽所囚禁，贵族的末路

这个男人，曾经是一名拥有辽阔土地的贵族，他藉由向居住在这片土地的居民收取重税，过着穷奢极侈的生活。

某一天，他从居民捐献的物品中，发现一尊结合人、兽、鸟三位一体的金色雕像。自此他便迷恋上了这尊雕像，不能自拔。这股异常的迷恋，更驱使他对曾经企图藏起雕像的妻子痛下杀手。

随着岁月的流转，贵族对财宝贪恋的加速，居民已经无法承受贵族的苛捐杂税。当人们揭竿而起，涌向贵族的城堡时，却发现身处藏宝库内的他，已经失去了人类的姿态。

贵族财富的固执、以及金雕像的迷恋，使他决定放弃人类的形态，与之融为一体，化作如雕像般的怪物。

▼►细长的剑身，对付体型庞大的敌人也完全没有问题，而高速的斩击也是其魅力之一。





以植物之力斩杀敌人



MAGIC

随供品变化的供品魔法

以植物作为献祭发动的绿色之剑

植物之剑

通过将一种名为“剑士之幼苗”或是“剑豪之幼苗”的植物当作祭品发动的近战攻击系魔法。硬质化的树木所形成的剑刃，能够斩断任何坚固的敌人。随着植物之剑的挥舞，散落在半空中的花叶会成为美丽的残像。由于剑身锋利而修长，十分适合对付体型巨大的敌人。

通过身边的各种物品作为“供品”发动的魔法，根据其供品的不同，其发动的效果也有着极大差异。

奇异的人像 以雷击斩裂敌人

雷人像之斧

通过“雷鸣石之剃刀”或“雷人石的剑尖”作为供品召唤的近接攻击系魔法。虽然说是斧，但形状却像一个有着多只手并手持刀的人偶。雷人像之斧的周围布满了雷电，会伴随着斩击激起雷电漩涡。



施展强烈魔法一击的斧子



◁△雷人像之斧有着极大的威力，同时雷击伴随的震响更会让敌人陷于恐怖之中。

STAGE

由渴望天空的男子的欲望具现化的

伊卡洛斯牧场

献出爱马渴望得到荣誉的牧场主

这位男子是一名牧场主，他以养育出优秀的马种而为人所熟知，而管治他牧场土地的领主，也是一名爱马之人。

领主为了庆祝他的孩子的成人式，让牧场主献上优秀的马匹，牧场主精心培育、将他认为最高杰作的马匹献给了领主，然而领主的孩子却要求一只能飞天的马匹。牧场主想尽办法的制作能飞上天空的马匹，但是怎样都不成功，在其失意之际，一把声音传到牧场主的耳边：

“想实现愿望，就献出你的东西吧，东西越珍贵，距离愿望将越近……”

牧场主献出了他那认为是最高杰作的白马，随着白马一点点地融化，最终变成了白色的蜡，牧场主将这些蜡制作成翅膀安装在马上，马成功地飞上天空。原来牧场主以白马作为祭品，换取了魔法之蜡。然而领主的儿子却因为骑上蜡翅膀的马上，最终从半空坠落而死。直到领主为追究责任对牧场主进行处刑的瞬间，牧场主依然继续制作着各种飞天的“生物”……

周围布满着犹如覆盖天空的巨大翅膀，充满气势的场景。然而这片美丽的场景，却隐藏着一名单纯渴望白马飞天的可怜男子的故事。究竟是谁引诱这名男子走向堕落、却不得而知。

在这片世界上，有着各种奇异的场景，和怪物一样，这些场景都是由人们的欲望幻化而成的，他们的背后也有着某种“理由”。



如草木般茂盛生长着翅膀的世界



▲在这边白色的翅膀中，隐藏着人类庞大的黑暗欲望吗？



在幻想般的舞台展开战斗

とびだせ どうぶつの森™

在动物之森的村长生活！

和可爱的动物们一起生活在小村庄里，自由地过着悠闲的生活这正是任天堂旗下著名的休闲游戏——“《动物之森》系列”，系列最新作《立体动物之森》继承了悠闲的游戏风格添加了许多全新的乐趣，本次前线为我们带来了游戏的新情报，赶快来看一下吧。

文 半夏 美编 澄香

3DS	ETC	其他
立体动物之森		
とびだせどうぶつの森		
Nintendo	日版	预定2012年秋
人数未定	售价未定	对应周边未定





▼可以在和现实时间相同的村子里和村民进行对话、照顾花朵……悠闲度过每一天。

来到动物之森 令人期待的新生活！

下面是主角搬家到动物之森，开始在村中生活的场景。在Wii平台的前作《欢迎来到街道 动物之森》中登场的猴子先生在本作中成为车站工作人员和玩家见面，已经熟悉的村民们也发生了种种变化，就让我们详细看一下吧。

搬家开始的故事

1 坐着摇晃前进的电车……



◀终于来到动物之森的玩家，目的地是怎样的村子呢？心中满怀期待！

2 到达村子，心跳加速！



车站工作人员迎接主角！

3 哎？我居然成为了村长！



►一出车站发现村民们都聚集在一起，主角突然被任命为村长这是怎么回事？

动物村民大公开！



皮蛋

种族：鸭子
生日：2月1日
超喜欢运动，总是自称俺，非常有活力，看上去就很好动的类型。



丸仔

种族：熊
生日：7月1日
外表看上去有点恐怖，其实十分靠得住，仿佛大哥哥一样的性格，有他在村子里就能让人十分安心。



车站工作人员

种族：猴子
生日：6月4日
在车站工作，玩家想要去其他朋友的村子的时候就要来找他驾驶火车了。



静绘

种族：犬
生日：12月20日
作为玩家的秘书，帮助玩家打理村子的工作，稍微有点毛手毛脚的。

为了动物们作为村长努力着！

玩家要先和村内居民交流，为了成为村长需要先得到大家的支持，一旦得到所有人的赞同后，就会成为村长。工作之一就是开发公共事业，包括在村内设置路灯、桥梁、椅子等等。倾听村民愿望，并满足它们，将村子建设得更加热闹！另外让村子热闹的方法还有很多！

按照任务要求将道具放置！



▲在工作地点，只有村长有特别的座椅，在这里和静绘一起为公共事业忙碌！



加油把村子建设得更好！

▲将道具按照喜欢的位置放置，满足村民的各项要求！

村中还有种种其他乐趣！

村长的工作虽然非常重要，但在本作中也可以享受其他部分生活的的乐趣，不止增加了全新的商店，房屋和服装的种类也都增加了，和前作相比自由度大幅扩展！



▶水果和贝类等村民们不要的家具和道具也在打折贩卖中！





自家的外观与内部装饰都能更换！

夏克

种族：鼬

前作中负责擦鞋的夏克，在本作中经营了非常了不起的商店哦。

种族：羊驼

旧货商店店长，非常温柔可爱，待人和蔼可亲，总是笑嘻嘻地。

随意改变样子！



▲房顶、门以及信筒的设计都能变更，房间扩建后还有更多样式供选择！



▲结合自己心情和喜好随便换，简洁或可爱随你选择！

全新的家具海量登场！



▲▶全新添加各种主题的家具和装饰，可以配合自己的服装进行自由设计！







3DS	RPG	角色扮演
幻想生活		
Fantasy Life		
Level-5	日版	预定2012年12月
人数未定	售价未定	对应周边未定

《幻想生活》是Level-5和任天堂旗下子公司Brownie Brown共同开发的一款全新RPG。游戏音乐和印象设计由制作过“《最终幻想》系列”的植松伸夫和天野喜孝担任，豪华的制作阵容加上奇特的职业设定吸引了玩家的眼球，一直没有太多消息、可算吊足玩家胃口的本作，终于在近日终于确定将在2012年12月发售，本次前线就让我们一起来看一下游戏的最新消息吧。

文 半夏 美编 澄香

手掌上展开只属于你的冒险！



制作居住在这个世界的“自己”

游戏的舞台是名为“范特西鲁”的世界，这是一片充满绿色的和平的土地。游戏开始的时候需要先，选择性别、脸型、头发等种种细节，按照自己喜好搭配，创造在这片土地上生活的玩家分身。其中口、鼻、眉毛等等不只可以选择形状，还能调节大小和位置，另外肌肤、眼睛、头发的颜色也能进行变化，连体型和声音也能进行设定。完成之后可以选择分身的生活（也就是职业），本作中有各种各样的职业，包括国王、农民、士兵等等，虽然选择不同的职业就会有不同的生活，但是随着故事的进行能够改变职业，所以也不必太过谨慎，安心选择自己喜欢的职业就好。



采掘师 Prospector

不管是搞怪的小男孩





制作符合自己心意的分身吧！



还是性格开朗的女孩



甚至是老爷爷也能制作！



▲在制作分身的过程中按下L/R键就能旋转模型，从而从多方面观察角色。

度过随心所欲的人生！





▼克鲁布鲁克城有着主人公的小家，以这里为据点，展开了充满乐趣的生活，乍一看非常普通的小屋，也许经过玩家的精心布置会有另一番不同的样子哦！



制作完分身之后，终于可以开始在范特西鲁生活了。以克鲁布鲁克城市为据点，尽情享受幻想生活的乐趣吧。游戏中可以自由进行冒险，以探险为乐趣，也可以探索职业的技能的奥秘，以成为优秀的职人为目标而努力。度过什么样的人生都取决于玩家的选择！

魔法师 Sorcerer

初始的城市 克鲁布鲁克

聚集了国王和勇者，由剑和城池守护的克鲁布鲁克有着各种各样的区域，包括中心区最热闹的“大街”、聚集众多职人的“职人街”、供人们休憩的“繁华街”，下面将为大家介绍各个区域的特色设施和店铺。

大街

裁缝
Needle worker

克鲁布鲁克城堡

城市的标志——克鲁布鲁克城堡，里面居住着国王一家，外表看上去好像小孩儿一样的国王却是支撑起这个国家的重要人物，他美丽的王妃也居住在这里，另外还有厌倦了城堡生活的活泼可爱的公主殿下。





国王一家生活的美丽城堡

◀▲图上是威风飒飒的国王夫妇，和看上去很无聊的公主，他们会对故事的推进产生什么影响吗？

时尚商店

不管什么样的职业，都需要一个看上去很美丽的外表。在大街上的这个商店最受大家欢迎，各种各样的人们来到这里寻求最流行的时尚装扮，能够看到五花八门的服饰真的很开心啊。



▲在这里购买了服装的话，大概游戏中的分身就会自动换装吧？

国立图书馆

图书馆内有着数不清的书籍，如果有什么想要调查的事情，来这里是最好的选择。要注意不能大声喧哗给周围人们添麻烦哦。



杂货店

堆满了玩偶、罐子和书籍的小店，各种各样的道具随意堆放着，这正是无所不有的杂货店，生活中必须的种种道具都可以在这里买到哦。



王国士兵集会





胡子立起来的严厉队长！



◀▲放置着士兵训练需要的剑和盾的集会，穿着金灿灿盔甲的人正是严格训练士兵的队长。

这里是守护着王国和居民安全的王国士兵们聚集的地方，如果选择了王国士兵为职业的话就会频繁出现在这里哦。在集会中留着帅气胡子的大叔是士兵队长，他对队员们可是十分严格的！

职人街

国立克鲁布鲁克工房

这是职人街最显眼的建筑——国立克鲁布鲁克工房。克鲁布鲁克出色的职人们都会聚集在这里，这是他们每天挥洒汗水努力工作的地方。玩家如果选择了相关的职业大概也会频繁来到这里吧。以磨练职业技巧为目标向着一级职人而努力吧！





◀使用巨大锯子工作的，木匠实际上这个锯子是靠水力推动的。





职人们的工作场





怪异的小店

不管是小店外观还是店主都略显怪异，不知道在卖什么样的药品呢。连最基本治疗病痛的伤药都不卖，不知道玩家有没有勇气喝下店内其他药物呢？



▲放置着诡异植物和药物的小店，选定某个职业也许你需要常常来光顾……



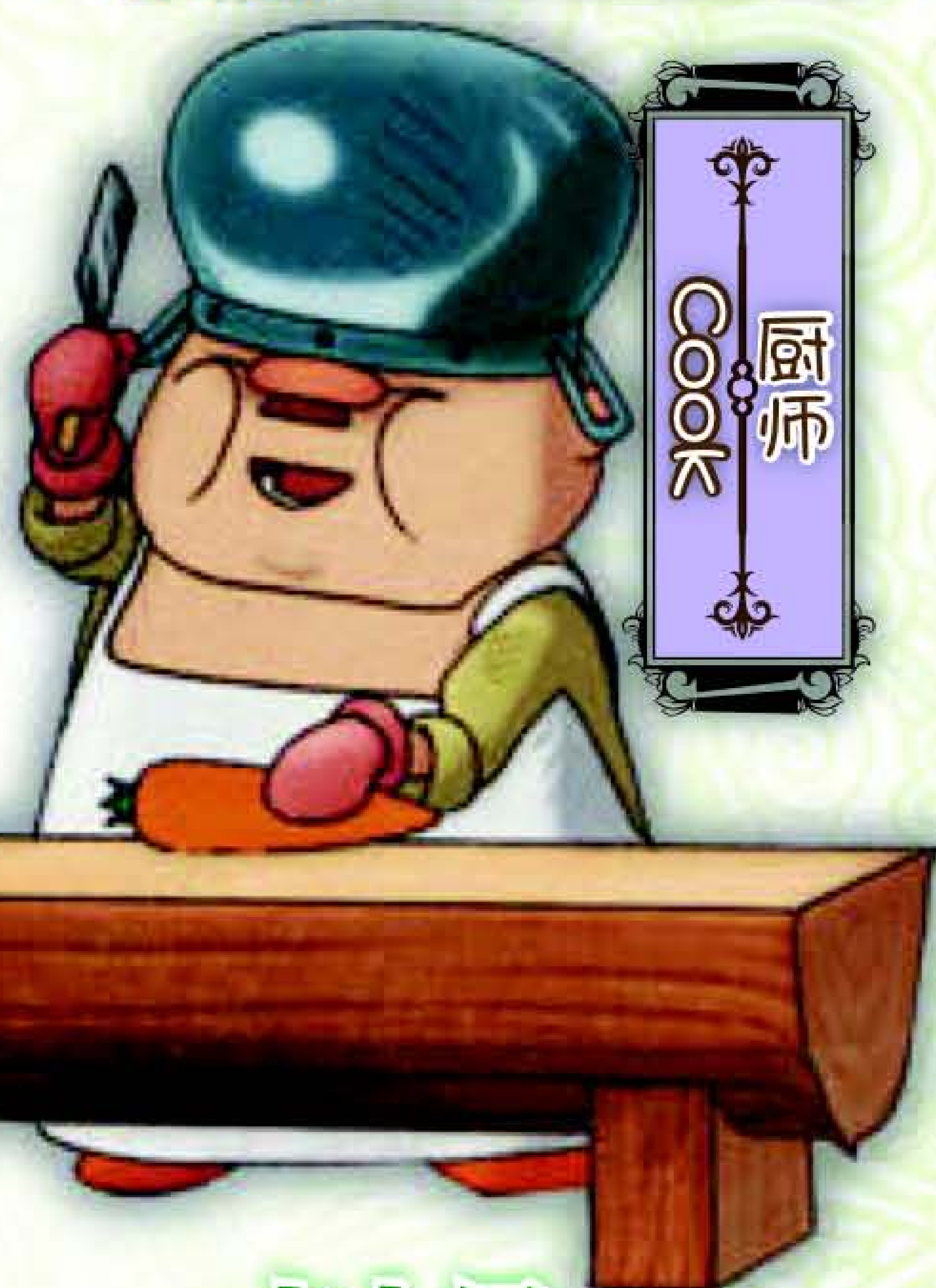


民家

在职人街的一角有一个小小的民家，在这里有一个为宠物制作小屋的可爱女孩，她可是个了不起的木匠，到底和故事有什么关联呢？



繁华街



广场

在广场的中央有着巨大的喷泉，人们都聚集在这里休息。在喷泉前进行表演的小丑是尼禄，他从小就很崇拜经营着表演剧场的马鲁塞鲁，并立志成为了不起的表演者。



▲为了实现小时候的梦想而努力的尼禄，被他的表演治愈人非常多。

马鲁塞鲁剧场



克鲁布鲁克最具代表的娱乐设施，艺人们大多在这里进行表演，每天都准备了丰富的节目，这不正是最适合约会的地点吗？

市场

这里被称作克鲁布鲁克的厨房，聚集了各种新鲜的鱼、肉、蔬菜……来买食物的人们也非常多，让这里变得十分热闹，如果你是克鲁布鲁克的厨师，恐怕要常来这里购买食材了。



◀新鲜的食材井井有条地摆放着，只是看看就觉得肚子饿了起来！

肚子饿了的话就去市场买吃的！

占卜屋

占卜师特露安娜经营的占卜屋，大家评价褒贬不一，也许对玩家来说会非常准哦。你的命运大概会映在那个水晶球中也说不定。



评价褒贬不一的占卜屋

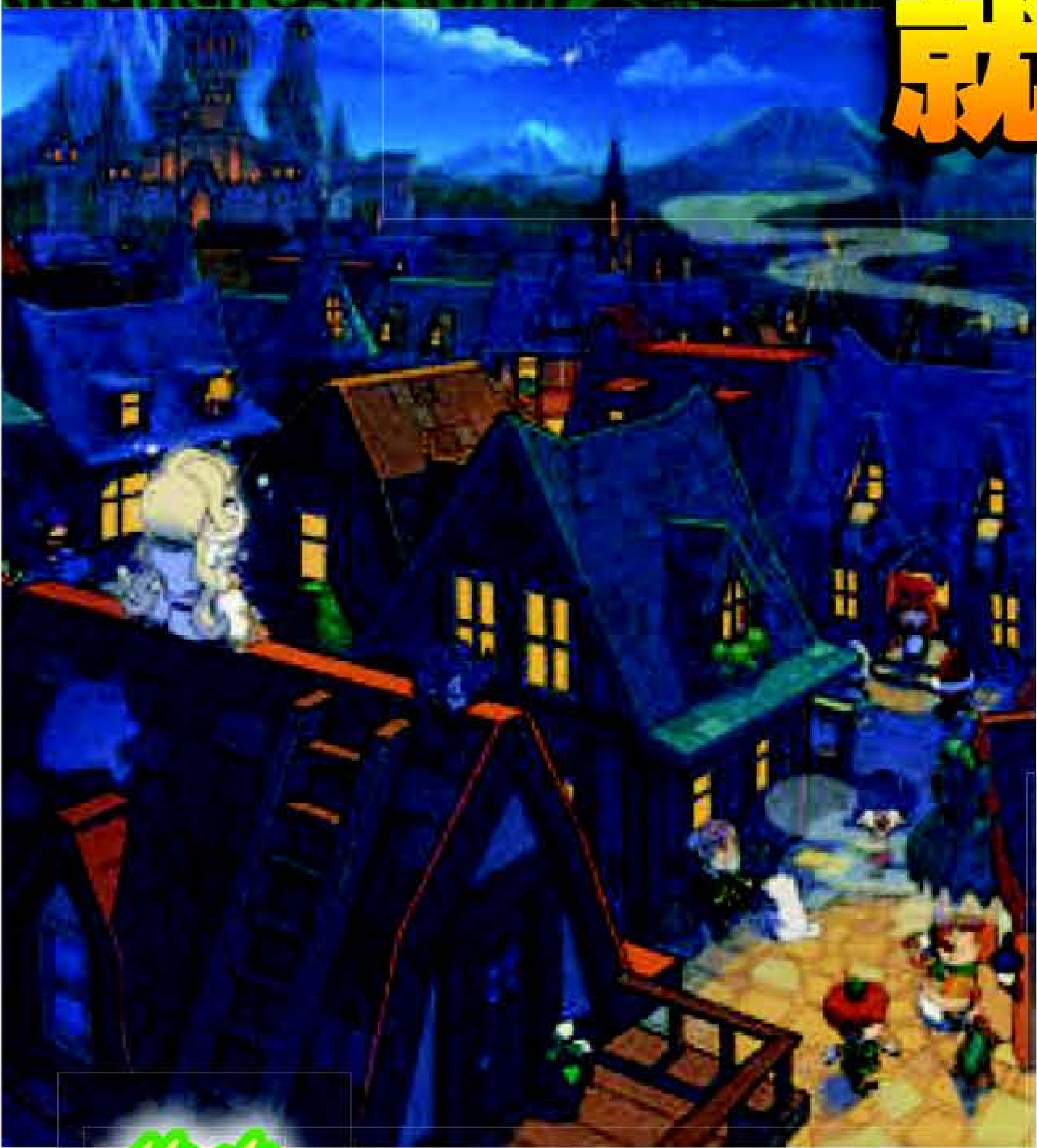
小路

克鲁布鲁克的深处有一条神秘的小路，由于小路上有一口井，经常有人来打水顺便围在一起讨论八卦，因此没有不能在这里打听到的情报……大概。



克鲁布鲁克的八卦集散地

到了晚上城市的样子就会发生变化！



和现实的世界一样，范特西鲁的世界也有昼夜的概念，在进行游戏的时候随着时间的流逝会经历白天和夜晚两种不同的生活。夜晚的克鲁布鲁克有着不一样的风情。家家户户都打开了灯光照亮了街道，空气中漂浮着晚饭的美味，还有许多只会在夜晚才会开放的商店，才能遇到的人。在充分享受了白天的生活之后，夜晚也会带给你不一样的乐趣，请尽情探索夜晚的克鲁布鲁克吧！

美味的料理缓解了一天的疲劳！



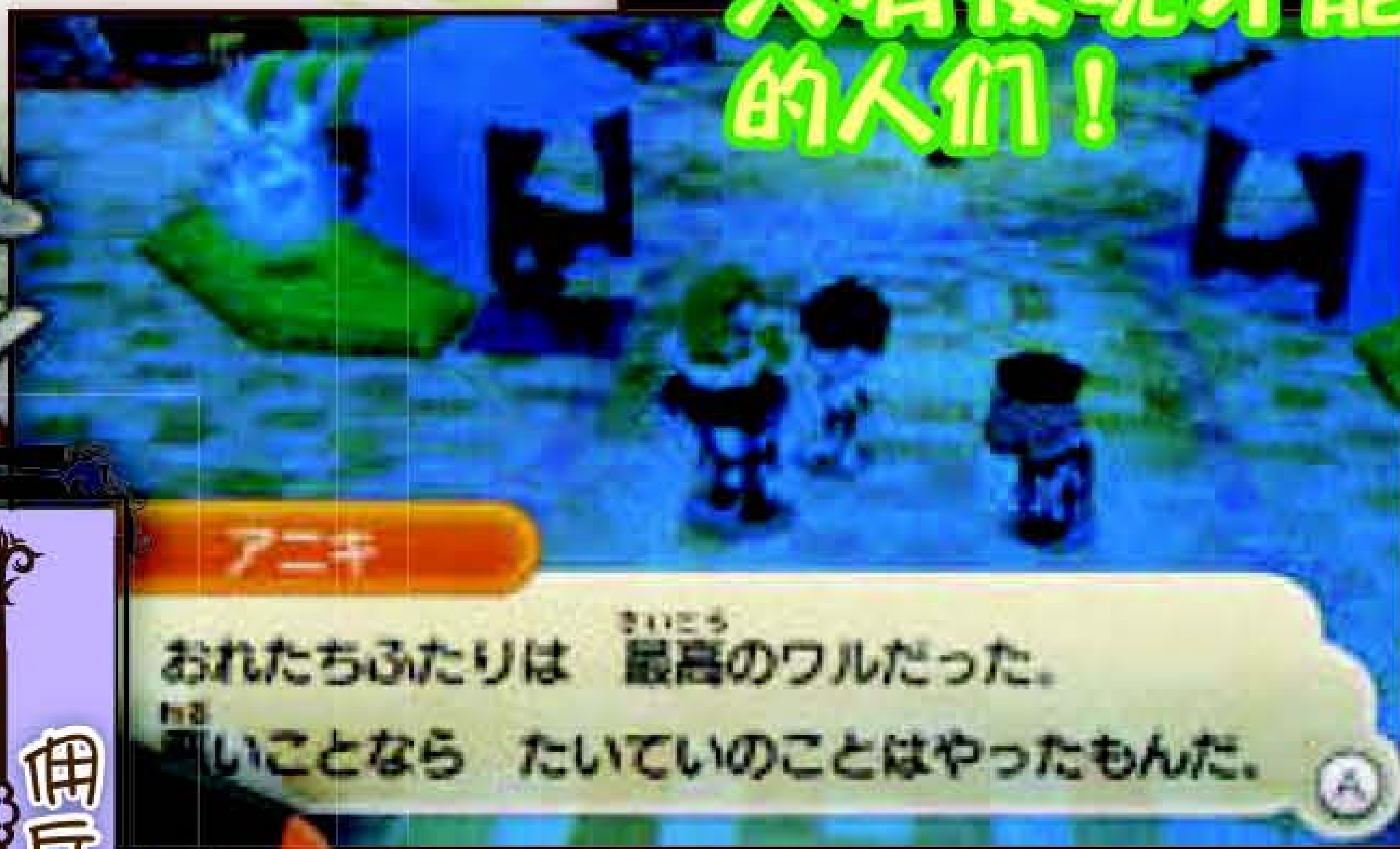
▲在夜晚的食堂里，厨师们会使用白天购买的食材制作料理，吃了之后一天的疲劳都会一扫而空！

大人们觥筹交错的酒馆



▲一提到夜晚最热闹的商店那只有酒馆了，舞台上有唱歌的一人，台下有谈论着工作的士兵，一起喝一杯轻松一下吧！

只有夜晚才能遇到的人们！



▲在夜晚也能遇到各种各样的人，有看上去十分凶恶色混混，有说话诡异的老爷爷，各种怪癖的人们在这里集合！





一段弑神的故事、十指相扣的命运！

SOL TRIGGER
ソールトリガー

文 苍穹 美编 澄香

PSP	RPG	角色扮演
启魂者		
ソールトリガー		
Image Epoch	日版	预定2012年10月4日
1人	6279日元	对应周边未定

相关报道：Vol.180 P36/Vol.181 P44/Vol.184 P78

187辑的“口袋光环”中收录了本作的宣传影像，而本次“前线”则为各位带来新角色和游戏系统方面的进一步情报。



▶年仅9岁就奔赴前线，希莉露也认为自己已经是大人了。


◀与娇小的身体毫不相称的是手中的那柄大锤。



▶希莉露发动特技，对同伴展开支援。

希莉露

『法雷鲁是个很棒的队长哟！』

声优：悠木碧

曾经在走投无路的时候被启魂者保护起来，后来她也加入了该组织。希莉露天真无邪的性格能将同伴们紧密相连，同时她也有着关心同伴的成熟一面。



芙兰

『我是没有心的机器……拥有的惟有对阁下的忠诚！』



◀莉特拉对芙兰的态度极为恶劣，称其为『废铁』。



▲芙兰与伊修特班之间则是相互信任的主从关系。

声优：斋藤千和

神机教会执政官——伊修特班的部下，对其命令也是绝对服从。芙兰的身体有一半被机械所覆盖，她称呼伊修特班为“阁下”，两人到底有着怎样的过去？



▲▶很明显芙兰是可供使用的角色，如何改变其命运就要看玩家的选择了。

战斗的基本——行动顺序

战斗画面的左上方会显示敌我双方的行动顺序，这也是制定战术的基本。在敌方即将展开行动前，是优先使用回复道具保全我方角色，还是用大威力的特技力求尽快将敌人击倒，都是玩家需要考虑的。当然行动顺序并非固定不变，玩家可以通过特技来缩短两次行动间的等待时间，绿色的箭头和“INSERT”字样即表示角色在下次行动时所能提前的位置。







双人交织的黄金魂之力

想要成功挑战神机教会、令光之民们重获自由，强大的“黄金魂之力”是必不可少的。这种神秘的力量要求相互信赖的异性在心与体合而为一时才能觉醒，当然拥有这种资质的男性只有主人公——法雷鲁。因此在激烈战斗的间隙，也不能忽视培养同伴间的羁绊。





▲与法雷鲁是青梅竹马的艾玛彼此间十分了解。











▲不擅长家务、女红的索菲的女性魅力却毋庸置疑。





◀▲当游戏剧情发展到关键时刻，就会迎来决定性的选择。

支援作战的辎重部队

在启魂者的据点，还有一支部队负责技术开发、物资运输等工作。玩家在此将战斗和探索中得到的素材出售后，就能提升技术力进而购入新的武器。



▲“眼镜娘”奇娜米是辎重部队的队长。



◀「矿石Level」一项的功能目前尚不明朗。



PSV	ACT	动作・平台
小小大星球		
リトルビッグプラネット PlayStation Vita		
SCE	日版	预定2012年9月20日
1～4人	3980日元	对应周边未定

以优秀的创意获得世界各国游戏大奖的《小小大星球》即将登陆PSV，本作从主机发售前便已公布，同时也最早一批放出试玩版，不过在此之后，游戏的消息又归于沉寂。童话风十足的外表下，是迎合核心玩家的关卡设计，这次就报道游戏的序章关卡和新登场的角色。

文 胧月 美编 澄香



让行星加尼巴利亚恢复往日的姿态吧！

▼为了阻止人偶师帕佩托马斯塔的恶行，麻布仔又要开始战斗了。

辗转于新的冒险舞台

动作要素极强的本作依然以麻布仔为主人公，这次它为了让环境剧变的加尼巴利亚行星恢复往日的正常姿态，前往挑战诸多独具特色的关卡。



◀弗朗德大佐的秘密基地“马里欧奈塔”是让主人公进行训练的场所。

新登场角色确定！

弗朗德大佐

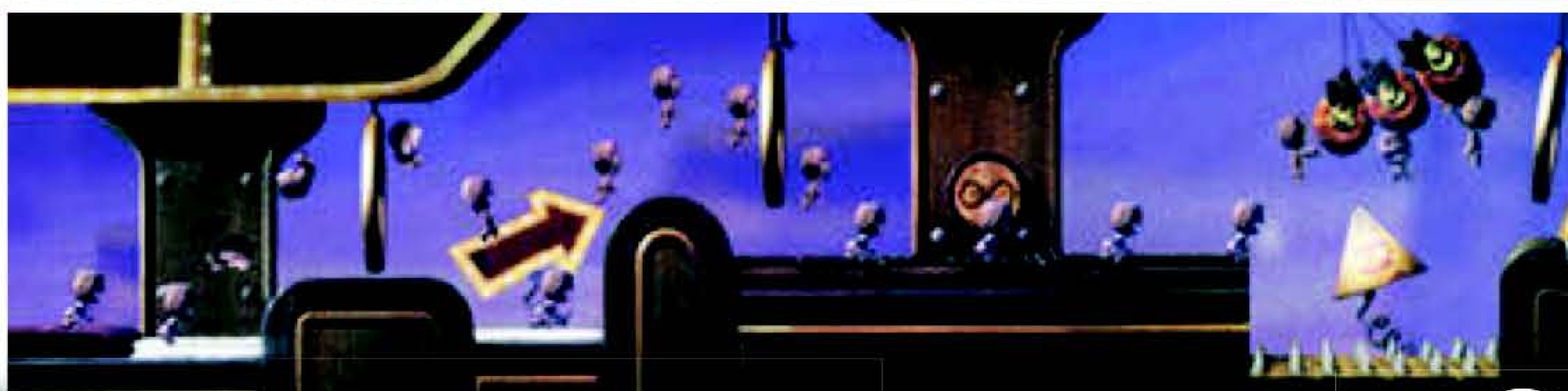
看起来只是个古怪的老人，却一步步锻炼着麻布仔，让它能独当一面。

▲地图中到处玄机暗藏，解开这些机关需要费一番脑子。

玛丽安・诺娃泽塔



奇异森林“破损地界”的温和少女，修理着被舍弃到森林中的人偶们。



关卡

秘密基地 马里欧奈塔
磨练自己的动作技术!

秘密基地是麻布仔展开冒险的第一站，据大佐透露，人偶师帕佩托马斯塔正在扰乱行星的和平生活，首先接受大佐的指点，学会各种动作要诀。



◀一旦碰到该黏液就会GAME OVER，利用好场景中可以落足的地方，小心通过。

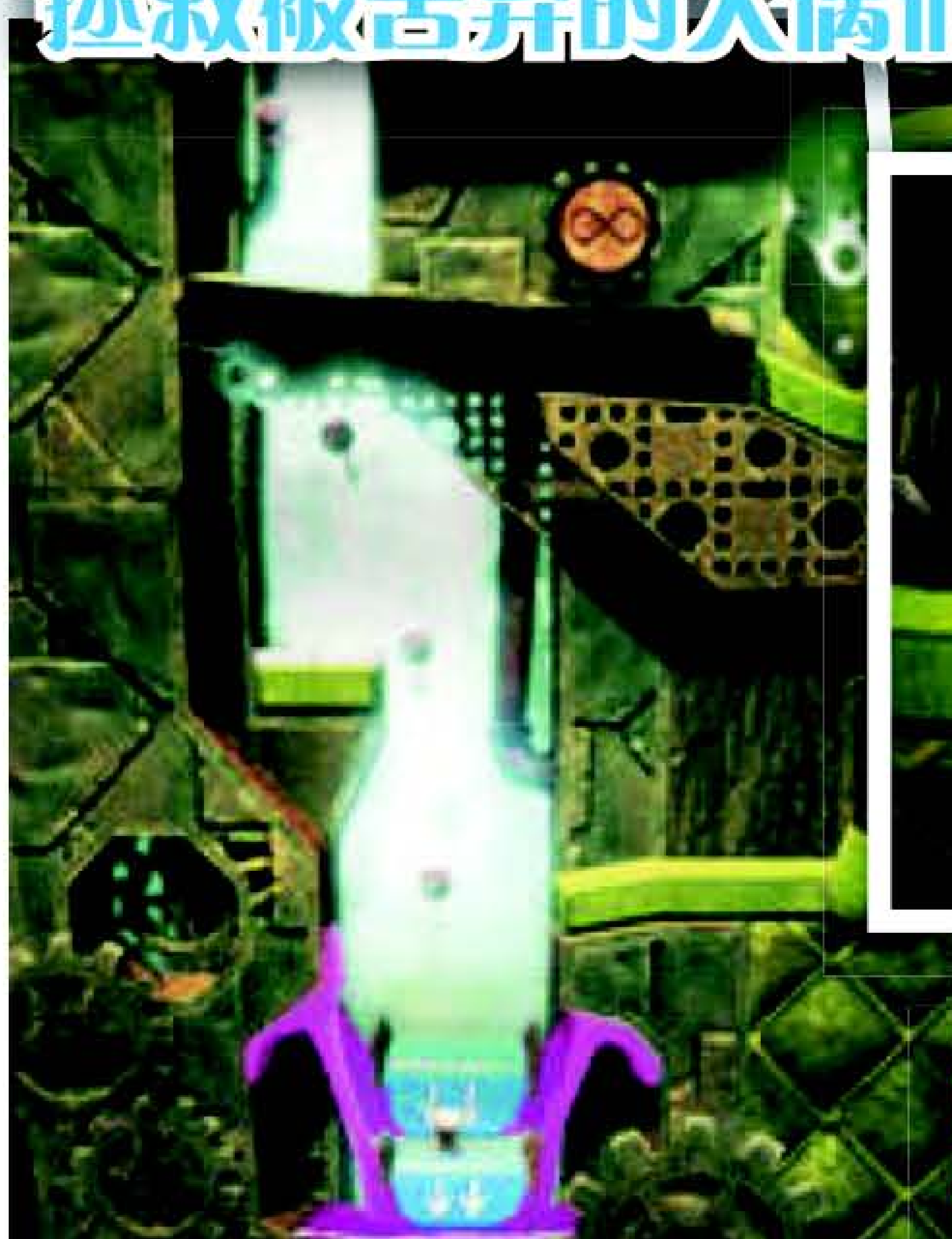
关卡

奇异森林 破损地界
拯救被舍弃的人偶们!



注意森林中的黏液

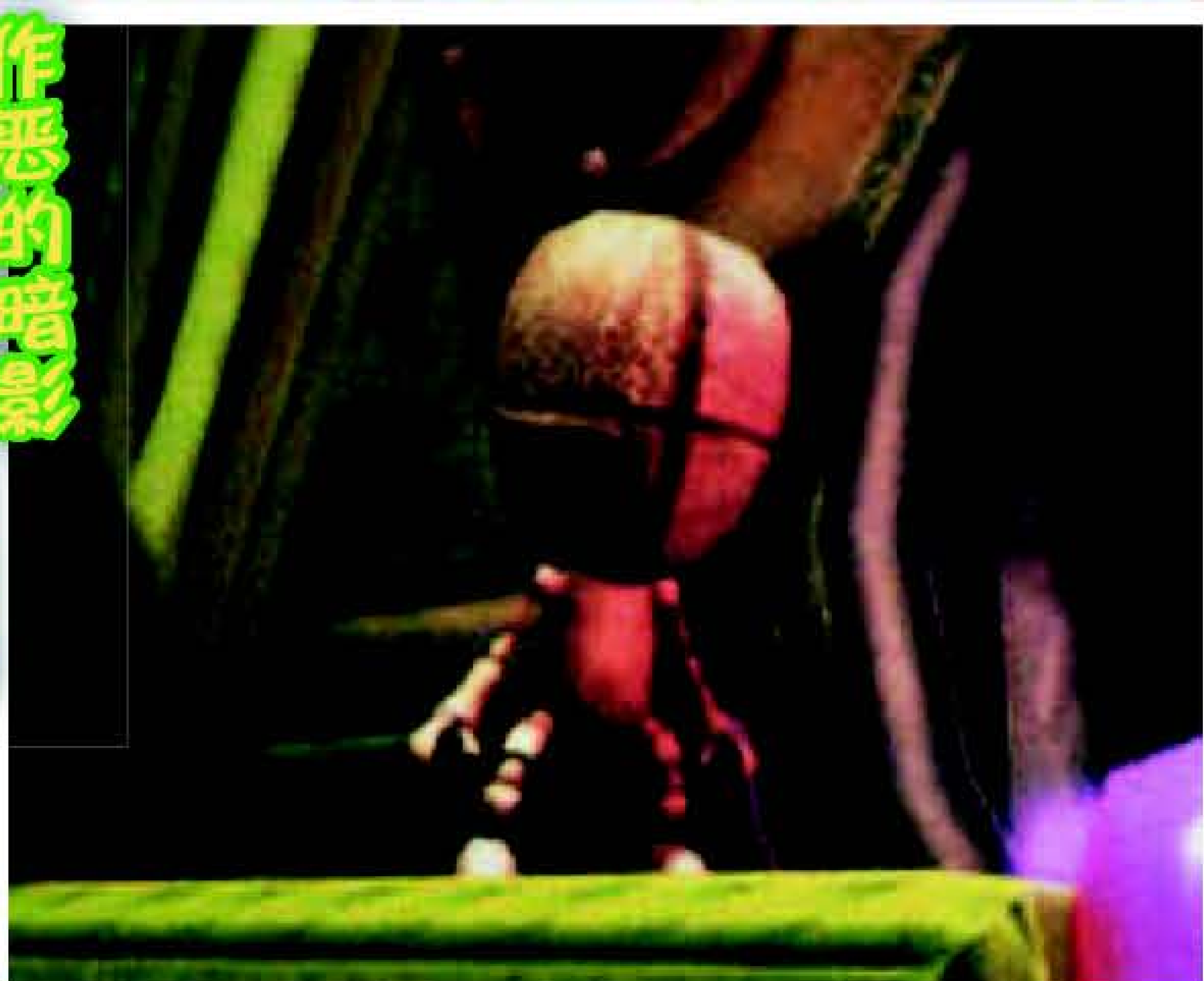
▲紫色的黏液遍布于关卡各处，谨慎前进，注意不要碰到它。



▲一些地点必须向上攀登方可到达，此时需要点击触摸屏，让麻布仔飞往高空之中。

由时钟的配件和黏糊糊的池子组成的奇异森林，森林中盘踞着坏人偶师帕佩托马斯塔的手下——暗影。暗影在森林中无恶不作，赶快前往此地的深处，救出那些受苦的人偶吧。

作恶的暗影 阻挡麻布仔的去路



▶在破损地界中做尽坏事的暗影，当然不会逃脱麻布仔的制裁。

兵种、载具，全面曝光！



PSV 地球防卫军3 携带版

地球防卫军3 PORTABLE

◆D3 Publisher◆ACT◆预定2012年9月27日◆日版

《地球防卫军2 携带版》在PSP上获得了不错的成绩，这次制作方在PSV上再接再厉，推出了移植自X360版的《地球防卫军3 携带版》。本作是一款科幻3D动作射击游戏，讲述来自外星的不明势力突然向地球发起了总攻击，大量的巨型宇宙昆虫、怪兽甚至外星机械部队从天而降，顷刻间地球就被这些来者不善的外星客人占据了大半的土地。为了消灭敌人，玩家在游戏中将扮演地球防卫军“EDF”的一员，举起手上的武器和外星势力展开对抗。

游戏中玩家可以从陆战兵和铃音之翼中选择一个兵种执行任务，陆战兵是游戏中的基本兵种，主要使用各种实体弹药武器，包括机枪、火箭炮、手榴弹等，虽然武器看似不够高科技，但他们还可以驾驶战斗摩托、直升机、坦克、甚至本作新增的巨型机械人，加上相对较高的耐久力，是玩家用来上手的好兵种。而铃音之翼则是利用外星科技开发出来的特殊兵种，且全部为女性，特点与陆战兵截然不同，铃音之翼搭载了喷射背包，可以无需借助载具自由在空中进行攻击，战术面也比陆战兵更为自由，另外她们以激光兵器为主，包括闪电枪、贯通激光枪、散射激光等，有着超强的瞬间爆发力，不过铃音之翼的耐久性较差，而且操作要求相对陆战兵要高不少，属于进阶类的兵种。

（文：酷洛洛）



▶游戏支持在线联机，最多允许4名玩家协力作战。





▶话说女队员们穿成这样飞上天，就不怕走光么（笑）？

经典的玩法、伟大的米奇！



3DS 伟大的米奇 幻觉力量

Disney Epic Mickey: Power of Illusion

◆Disney Interactive Studios◆ACT◆预定2012年11月18日◆美版

曾在Wii平台广受好评的《伟大的米奇》的续作即将全平台出击，而与PS3、X360等平台有所不同的是，3DS版作为惟一的掌机版采用了独有的副标题"幻觉力量"，游戏内容也与家用机版大相径庭。

本作是标准的卷轴式平台动作游戏，米奇与奥斯瓦尔德将一同为拯救魔法世界以及被困的同伴们而展开冒险。两名角色的涂鸦和擦除的能力是游戏的关键，玩家在3DS的下屏幕用触控笔进行绘画，其就会如魔幻般地转化为经典的迪士尼2D图画并出现在上屏幕——玩家需要通过这种特殊操作解开谜题或是击倒敌人。为了向昔日MD上的经典游戏《米老鼠幻觉城堡历险记》致敬，本作也加入了"城堡"要素，在冒险的间隙，玩家可以发展自己的要塞，并使其不断壮大直至成为一座宏伟的城堡。

（文：苍穹）



▲剧情时下屏幕会显示角色的大幅头像。



▲下屏幕的绘图操作是游戏的一大重点。



▲其他的经典迪士尼角色也会在本作中登场亮相。

凛凛少女，亦是必须守护的重要之人！



PSP 晓之护卫 三位一体

暁の护卫 トリニティ

◆5pb.◆AVG◆预定2012年9月20日◆日版

2008年3月，PC平台上的《晓之护卫》出现在恋爱AVG爱好者们的面前；2008年的圣诞节，其资料片《晓之护卫 要人们的休息日》再次推出；接下来2010年4月22日，其正式续作《晓之护卫 罪孽终末论》面世。在PC平台上大受欢迎的该系列，如今终于要来到家用机与掌机平台上。《晓之护卫 三位一体》就是将系列三作贯通起来，移植到PS3与PSP平台的作品。两者的售价均为8190日元，比起一般的恋爱AVG来说略贵，不过考虑到是三款作品加在一起，也算是物有所值吧。

系列的故事发生近未来的日本，犯罪猖獗，警察机构严重瘫痪，取而代之的是以经过严格训练的保镖保护要人的警备方式。主人公朝雾海斗作为一名保镖，负责护卫知名资产家的大小姐二阶堂丽华，而两人之间的故事则即将贯穿整个系列。PSP版相比原PC版，追加了全新的CG以及新的主题曲，OP画面也经过重新制作。游戏的载体为双UMD，保证全程语音超大容量。

（文：白菜）



▲丽华遭到绑架。这可是货真价实的犯罪场景，海斗能否及时赶到呢。





▲除了丽华以外，游戏中还有许多特别的角色登场。不知道上面这两个妹子可不可以攻略呢？

“《雷电十一人》系列”经典作品合集登陆3DS！



3DS 雷电十一人1·2·3 元堂守传说

イナズマイレブン1·2·3!! 元堂守传说

◆Level-5◆RPG◆预定2012年11月15日◆日版

“《雷电十一人》系列”以其创意的玩法和华丽的必杀技已经早已为玩家们熟知，而最新作的动画以及游戏的相关情报也逐渐浮出水面。除了预定于今年冬天推出的系列最新作外，Level-5还将推出“雷电十一人计划”的5周年纪念作品。本作将原NDS平台的《雷电十一人》、《雷电十一人2 威胁的侵略者 火焰·冰雪》以及《雷电十一人3 来自世界的挑战 火花·爆弹·奥加》6部作品全部搬上3DS平台，让玩家们一次性玩个够。配合3DS优质的画面，作品中剧情动画的临场感更佳，必杀技的演出效果也更加华丽。另外本作还将收录与《雷电十一人GO2》进行联动的内容，没有接触过该系列的玩家则可以在新作发售前通过本作来了解该系列的相关内容和玩法。（文：阿鲁）

NDS



3DS



▲和NDS相比，3DS版不但画面有了强化，角色的头像也发生了些许变化。

NDS



3DS



▲借助3DS的机能，角色们的必杀技演出将更具冲击力！

超级英雄直播开始！



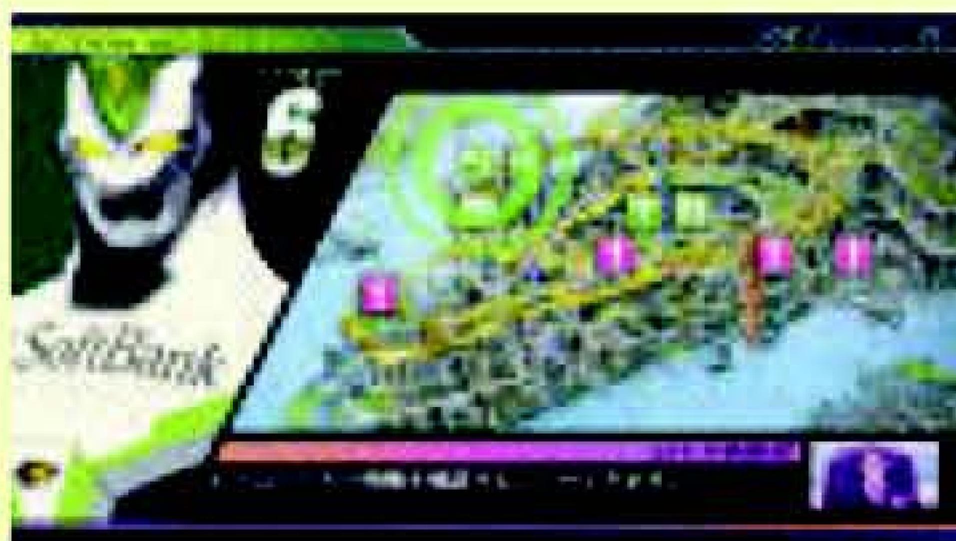
PSP 老虎和兔子 独占直播

TIGER&BUNNY オンエアジャック!

◆NBGI◆ACT◆预定2012年9月20日◆日版

《老虎和兔子》是由桂正和负责原案设计的动画作品，舞台设定在一个虚拟的都市，在那里具有特殊能力的能力者被称为“NEXT”，并作为超级英雄这一职业守护着城市。故事的主角是老手英雄镝木·T·虎彻，他与新手英雄巴纳比·布鲁克斯Jr组成新的组合。游戏中玩家将扮演虎彻，在都市解决各种各样的事件，游戏版剧情遵循原作和动画版，并收录大量语音。

游戏中的私人部分遵循原作故事展开，角色们可以通过对话交流推动故事的进行，这部分是全程语音的。如果有事件发生就会从电视制作人那里接到命令，进而展开战斗，玩家可以自由进行爽快的打斗。解决事件的同时也要重视节目的收视率，如果收视率上升，解决事件时得到的点数也会增加。原作中的大量角色都会逐一登场，对于原作的粉丝来说绝不能错过。（文：半夏）



▲各种事件在城市中发生。



▲战斗中的特写十分帅气。



▲事件完满解决，收视率也不错。

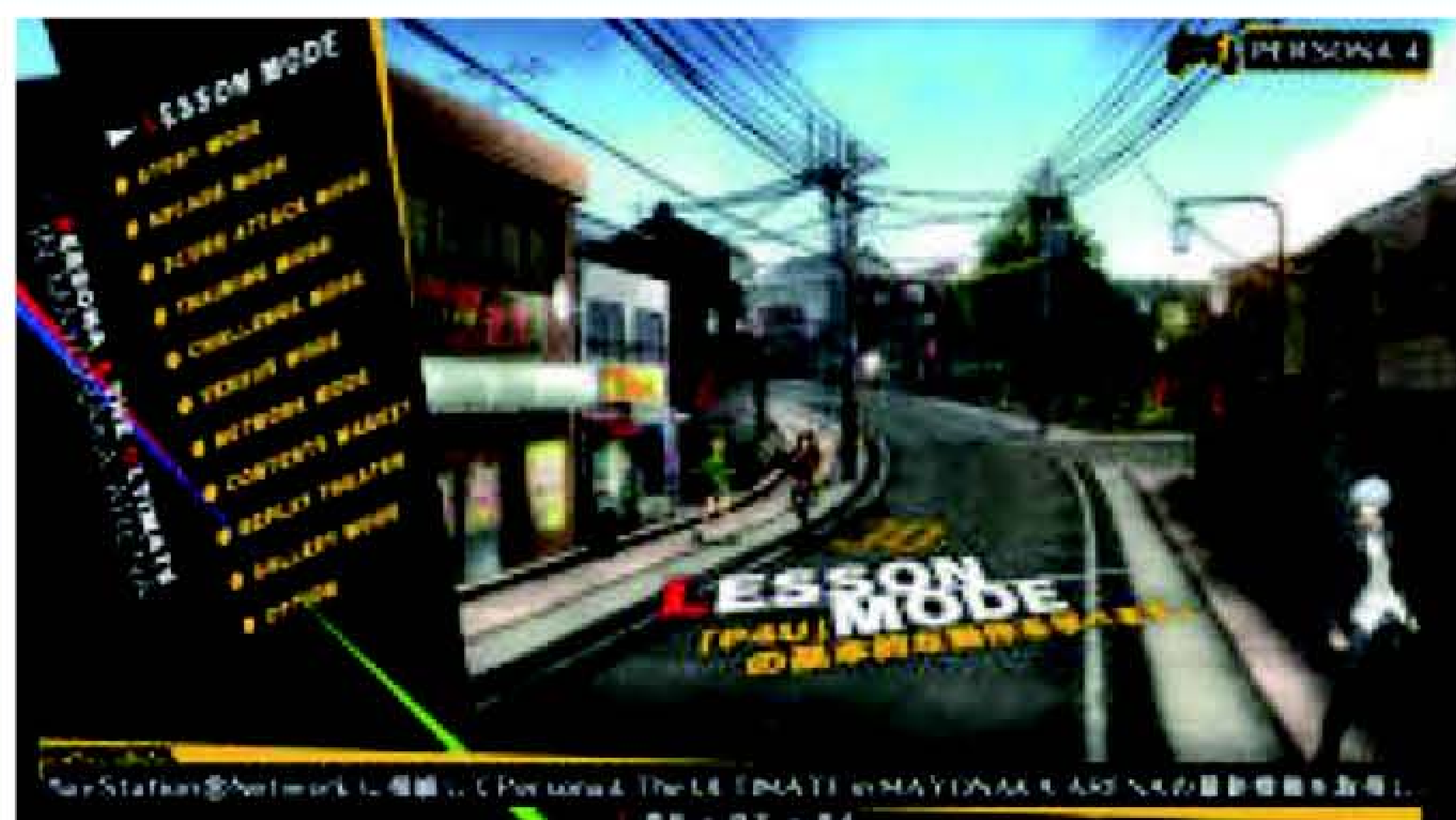
GAME CULTURE CHANNEL 游戏文化频道

当读者朋友看到这辑《掌机王SP》时，相信已经玩上PSV大作《Persona4 黄金版》的中文版了。可能许多朋友已经把日文版玩得滚瓜烂熟，但如果打算细细品味剧情的话，中文版应该也有一定可玩价值。在这次的游戏文化频道栏目中，我们来谈谈有关这款游戏的文化背景内容吧。

文 koflover 编 胧月

Persona与塔罗牌

《Persona4 黄金版》隶属Atlus公司的知名系列《Persona》，它与Atlus出品的大多数游戏一样，都有相当浓厚的文化背景和内涵，宗教与哲学气息在游戏中随处可见。主打作品“《真·女神转生》系列”自不必说，就文化背景和世界观而言，没有多少RPG能望其项背。而“《Persona》系列”的世界观体系虽然没有那么阴沉晦涩，但无论剧情和系统依然都堪称顶级。值得一提的是，系列的最新作《Persona4 午夜竞技场》是一款继承了《罪恶装备》和《苍翼默示录》战斗系统的格斗游戏，收录了《P3》和《P4》的主要角色，剧情更是紧接《Persona4》的结局，喜欢格斗游戏和“《Persona》系列”的玩家一定不要错过。



▲《Persona4 午夜竞技场》凭借不俗的素质和“《Persona》系列”的角色魅力，目前已成为日本投币率最高的街机格斗游戏。

在Atlus的另一款游戏《东京鬼祓师》中，日本传统的卡牌游戏花札贯穿了整篇的剧情和系统，使得不熟悉花札的玩家在游戏的过程中对花札也得到了一定的认识和了解。而贯穿“《Persona》系列”的则是来自西方的卡牌游戏——塔罗牌（Tarot），玩家在游戏过程中无时不刻都耳濡目染着塔罗牌的魅力。把塔罗牌称作“卡牌游戏”也许不是很合适，因为它主要是用来占卜或是心理咨询，一般很少用于非严肃的娱乐场合。塔罗牌对于我们来说可能还是陌生而神秘的，但在西方早已深入人心。即便是不相信算命占卜的人，也能从塔罗牌中挖掘出深邃的哲学智慧和优美的艺术内涵。在这篇文章中，我们结合《Persona4》本身的游戏内容，来为大家介绍一下塔罗牌的相关知识吧。

塔罗牌的由来

塔罗牌中的“塔罗”一词来自埃及语中的“道（tar）”和“王（ro）”这两个词，“塔罗”的意思也就可以理解为“王道”，意味着身为王者所应遵循的言行准则。据说塔罗牌起源于古埃及的《智慧之书》（the Book of Thoth），后由于埃及屡遭外族入侵，所以《智慧之书》以及塔罗牌的原貌已经被毁坏，我们如今看到的塔罗牌，则是经过重重演变并在中世纪欧洲逐渐成型的版本。

塔罗牌有很多种不同版本，最为流行和标准的还是莱德·韦特（Rider Waite）版本。A·E·韦特作为神秘学和塔罗牌的历史指导，P·C·史密斯绘制了牌面图案，最终韦特塔罗牌在1910年正式出版。除了韦特塔罗牌以外，还有许多种结合了各地民俗文化的塔罗牌版本，如俄罗斯塔罗牌、英国皇家塔罗牌、易经塔罗牌等等。但这些塔罗牌往往更注重艺术文化层面，而在诠释牌义方面有一定偏差，并不能取代韦特塔罗牌的正统地位。在《Persona4》中出现的塔罗牌也是属于韦特牌系，虽然在牌面图案方面有所简化和调整，但基本上还是遵循着韦特牌系的设定。

塔罗牌与一般卡牌的最大区别是牌面图案并非上下对称，也就是有正位和逆位之分。在占卜的过程中，塔罗牌的正位和逆位代表着完全不同的两种含义，这为占卜结果带来了更丰富的变化，也正是塔罗牌比一般的求签占卜更高明之处。塔罗牌中也有“上签”和“下签”之分，但如果占卜者抽到了逆位的“下下签”，反倒不见得是什么坏征兆；相反，如果是抽到的是逆位的“上上签”，也未必预示着好运气。



▲《乔乔的奇妙冒险》使不少读者第一次认识到了塔罗牌。

塔罗牌不但是风靡全球的占卜工具，同时也是各类游戏动漫作品的良好借鉴素材，沿用塔罗牌设定的相关作品数不胜数。因为塔罗牌中的每个形象都有一套相当完善的含义，可以套用在故事剧本中的对应角色中，使其人物性格更加脸谱化。除了《Persona》之外，“《死亡之屋》系列”也借鉴了塔罗牌，游戏中的每个BOSS都是用塔罗牌来命名的。在动漫作品方面，与塔罗牌联系最为紧密的恐怕要属《乔乔的奇妙冒险》了，塔罗牌贯穿着整个故事的情节，与塔罗牌一一对应的“替身”和“《Persona》系列”中的Persona也有几分相似之处。实际上，金子一马本人跟荒木飞吕彦相交甚厚，Persona的设定在某种程度上是在向《乔乔》致敬。



▲官方出品的《Persona4》塔罗牌，可能为了照顾不懂塔罗牌的玩家，在牌面上加入了扑克牌的功能。

塔罗牌的构成

塔罗牌一套共有78张，其中包含有22张大阿卡娜牌（又称主牌、图画牌）和56张小阿卡娜牌（又称辅牌、数字牌）。“阿卡娜”一词其实就是Arcana的音译，我们在许多美式游戏中都会经常见到这个词，通常习惯将它翻译为“秘法”。Arcana的本意是占卜师所用来提神醒脑的一种芳香精油，后来被引申为神秘玄妙的知识或是秘方，在游戏中一般都会和魔法挂钩。

首先我们来介绍下56张小阿卡娜牌，它一共分为圣杯、权杖、钱币和宝剑这四种花型，类似于扑克牌中的“梅心桃方”；每种花型又由10张点数牌（Ace到10）和4张爵位牌（国王、王后、骑士、侍从）所组成，同样与扑克牌的设定有异曲同工之妙。之所以塔罗牌和扑克牌有诸多相似之处，是因为扑克牌和塔罗牌中的小阿卡娜牌可能都出自民间的益智卡牌游戏，只不过塔罗牌的牌面更加复杂和内涵，走的是哲学和占卜的路线；而牌面简洁明快的扑克牌更适合大众，所以就专攻娱乐路线。《Persona4》中所使用的是塔罗牌中的小阿卡娜牌而并非扑克牌，毕竟小阿卡娜牌更适合游戏所要营造的神秘氛围。小阿卡娜牌在《Persona4》中几乎都有亮相，作为玩家在战斗后的抽牌奖励，不过每种花型只有10张点数牌出现在游戏中，4种爵位牌并没有出现。

圣杯牌在塔罗牌里象征着内心的意志，关联元素为水，对应扑克牌中的红心。在《Persona4》中，圣杯牌的作用是回复玩家的HP和SP值，既符合水的特征，又能对应“内心意志”的象征含义。权杖牌在塔罗牌里代表着创造力与主观能动性，关联元素为火，对应扑克牌中的梅花。游戏中权杖牌可以提升玩家所获得的经验值，与“创造力”的含义也基本符合。钱币牌在塔罗牌中代表着物质与财富，关联元素为地，对应扑克牌中的方块。游戏中钱币牌能提升玩家所获得的金钱，与“财富”的象征意义再合适不过了。宝剑牌在塔罗牌中象征着知识与力量，关联元素为风，对应扑克牌中的黑桃。游戏中宝剑能够使玩家获得技能卡片，直接提高了玩家的战斗力，意味着“知识与力量”得到了提升。



▲韦特塔罗牌的牌面设计不够华丽，却透露出一种古典美。

除了40张小阿卡娜牌外（有16张爵牌未在游戏中收录），《Persona4》中也收录了全部22张大阿卡娜牌。塔罗牌中的22张大阿卡娜牌按照编号顺序依次为：

0	愚者（the Fool）	1	魔术师（the Magician）	2	女祭司（the High Priestess）	3	女皇（the Empress）	4	皇帝（the Emperor）
5	教宗（the Hierophant）	6	恋人（the Lovers）	7	战车（the Chariot）	8	力量（Strength）	9	隐士（the Hermit）
10	命运之轮（Wheel of Fortune）	11	正义（Justice）	12	倒吊者（the Hanged Man）	13	死神（Death）	14	节制（Temperance）
15	恶魔（the Devil）	16	塔（the Tower）	17	星星（the Star）	18	月亮（the Moon）	19	太阳（the Sun）
20	审判（Judgement）	21	世界（the World）						

这22张大阿卡娜牌正好对应了《Persona4》中的22种Persona类型，不过由于翻译方法的不同，某些Persona类型的名称与大阿卡娜牌名并非完全相同，比如"教宗"这张牌在游戏中叫做"法王"，"力量"叫做"刚毅"，"倒吊者"变成了"刑死者"等等。另外，在PSV复刻的《Persona4 黄金版》中又增加了"永劫"和"道化师"这两种Persona，虽然它们在韦特塔罗牌中并不存在，不过和已有的韦特塔罗牌也是有一定联系的。"永劫"的牌面看上去和"世界"有几分类似，而"道化师"的造型和"愚者"也基本同出一辙。《Persona4》没有完全沿用韦特塔罗牌的设定，一方面是为了游戏本身的需要而进行调整，另一方面可能也是因为日本人对塔罗牌的理解与我们熟知的韦特体系有所不同。



▲"《Persona》系列"中的塔罗牌与韦特塔罗牌有一定区别。

Persona与大阿卡娜

与56张小阿卡娜牌相比，这22张大阿卡娜牌所包含的意义更为丰富，在游戏中的戏份也绝对小阿卡娜所能比。每一张大阿卡娜牌都有明确的象征意义，如同中国戏剧中的脸谱那样，所以在很多文学作品中，每张大阿卡娜牌都可以对应相应的人物，或者是对应人物的某一种人格。在《乔乔的奇妙冒险》中，大阿卡娜牌原本抽象的象征意义被艺术加工为实体化的"替身"，替身的种种神奇能力也都基本符合大阿卡娜牌的原本含义。

我们再来看看Persona，该词的本意是

“人格”，虽然它在游戏中也具有类似于“替身”一般的各种神奇能力，但这些能力都是在精神世界中施展出来的，在现实世界中并没有真正表现出来。每个角色的人格特点在游戏中被脸谱化，再经过进一步艺术加工后就变成了Persona。虽然这些Persona的原型都来自于各国神话，甚至可以当作神仙妖魔的本体，但作为Persona的持有者本身并不具有“召唤”神魔的能力，这些神魔只不过是角色内心的某种意识罢了。举个例子来说，《Persona4》中的花村阳介对应的Persona是传奇忍者“自来也”，但阳介既不是自来也的转世，也不能把早已被神格化的自来也召唤出来为自己战斗，只不过是因为阳介自己的人格特点与自来也有诸多相似之处，所以在阴影世界这个需要靠精神力量来战斗的空间中，自来也能够转化为“实体”帮助阳介一路斩妖除魔了。

由于Persona数量众多，彼此又来自不同的神话体系，在游戏中需要进行系统化的分类，这样才能够让玩家把握住这些Persona的共性，更好地理解这些战斗单位在游戏中的价值。按照元素属性分类是一个不错的办法，而且有不少RPG也正是这么做的，比如说战斗单位数量不亚于“《Persona》系列”的《口袋妖怪》就是按照属性分类的，而且属性足足有17种之多。不过《Persona》并没有选择一般RPG用滥的元素属性分类，而是别出心裁地选择了塔罗牌中的大阿卡娜牌，大阿卡娜牌本身的含义要比元素更为具体和丰富，而且文化气息也更为浓厚，对于不熟悉塔罗牌的玩家来说更是有一种神秘感。

由于篇幅所限，本辑栏目的分析到此为止，在下辑栏目中，我们将结合游戏去逐个分析每张大阿卡娜牌的含义以及所关联的Persona。从这些脸谱化形象的分析中，我们就能进一步加深对游戏剧情的理解。



▲Persona的设定类似于《乔乔》的“替身”但又有所区别。

弹丸论破IF

——希望的逃脱装置与绝望的遗憾无双（上）

文 白菜

“《弹丸论破》系列”在推理AVG领域获得了良好的口碑与成绩。官方也推出了不少衍生小说补完剧情。除了正统的前传小说《弹丸论破ZERO》以外，收录在《超级弹丸论破2》通关后特典中的衍生小说《弹丸论破IF》也是其一。该文以if路线的形式，将初代中谜团重重的悲剧角色战刃骸进行了补完。看完该文内容的读者，想来会对这名角色，以及整个系列有更深的理解。

黑白熊的独白——

“这个世界充满了可能性。”

“如果夏娃没有与亚当结合的话，这个社会就不会存在。大家生活的这个混杂世界也不过是众多可能性的结果之一，且在这之后也随着无限的可能性流动，就像味噌汤一样。”

“未来的世界仿佛就是充满不确定要素，既是内侧也是外侧的克莱因之瓶（数学领域中指一种无定向性的曲面，没有‘内部’和‘外部’之分）。注意可别打碎了哦？你们肯定赔偿不起这昂贵的价格。”



“咳咳。不过不管怎么说，也终究只是可能性的世界。再怎么讨论假设的话题，混杂的也只是未来。已经发生的过去，可是比零下四十度下的香蕉还要硬梆梆的。过去的结果无法改变，即使憧憬假设的世界，也无法成为现在活着的人的救赎。因为可能性始终只是可能性。就算有那样理想的平行世界在，人类也没那么容易就跨越世界线。可能性说到底就是那么科幻的玩意儿。”

“即使如此也想看？真是有够低级趣

味的！你难道不认为这是对于跨越了悲剧存活下来的苗木他们的侮辱吗！当然换做我的话还会在其基础上继续凌辱他们。呵呵呵呵呵……”

“反正都要探究可能性的话，在此之前最好也看看克莱因之瓶的外侧吧。将《弹丸论破》先通个关，然后重复几个周目，与江岛盾子先一起度过三回左右的日常生活。顺便如果能将道具和影像全收集就更完美了。当然能来到这个地步，想来大家都已经完成以上步骤了吧。不过换做是我的话，还会买上两款《弹丸论破》哦。”



“这该怎么办呢……”

苗木诚陷入了困惑之中。他现在所处的状况单纯至极，主要可以分为三种。

一、他正被囚禁在学校之中。私立希望峰学园汇集了来自全国拥有“超高校级”才能的学生，而苗木诚则是通过抽选，作为“超高校级的幸运”的学生入学，并前往学园参加入学式——然而却突然失去了意识。等他苏醒之后，发现学校中所有的出入口和窗户都被封锁了起来。

二、他被（某人操控的）自称黑白熊的神秘机器人告之“要在这个学园生活一辈子哦”，以及“想要离开学园，就杀掉其他的学生成为凶手”。也就是说某个远隔操控黑白熊的幕后黑手向他与其他被困在此处的“超高校级”学生们宣告，要进行赌上自由的互相残杀。黑白熊机器人不止一个，而且内藏炸弹，大家无法随意对其出手。而且，对黑白熊施加危害的学生将会遭到其“处罚”。

然后是三——他的手中现在正握着一个装置。在这个装置上的红色按钮旁，用马克笔很随意地写着“逃脱按钮”几个字。

与让人陷入惊恐的前两者相比，第三种状况只能以“困惑”一词来形容。自由行动时注意到小卖部的苗木，在好奇心的驱使下进入其中。各种物品杂然陈列着的空间中，一台写着“黑白扭蛋机”，经常在超市中看到的那种扭蛋机器引起了他的注意。似乎只要投入在学园中散落着的黑白熊外观的钱币就能让其作动。虽然觉得很无聊，但想着说不定会有关于逃脱方法的提示。于是苗木拿出仅有的一枚黑白熊钱币投入其中——结果就出现了这么个“逃脱按钮”。

看不起人也要有个限度啊，这摆明就是幕后黑手的恶作剧吧。苗木正沮丧地想到此处——“不过，万一真的是……”

没有任何优点的自己能够进入这所学园，是因为身为“超高校级的幸运”的持有者。说不定这份幸运是货真价实的呢？

（如果这个按钮是真的……舞园就可以……）

苗木在一番烦恼之后——深深吸了一口气，然后按下了按钮。

刹那间——全身上下传来尖锐的疼痛与冲击感。

“呜哇！”

手脚瞬间脱力，苗木禁不住全身的冲击，当场瘫软了下去。他大口喘着气，确认着自身的状况。

（触电……了吗？）

仔细一看，按钮上有一根针尖凸出，似乎就是这根针尖上接通了电流。

当身体机能回复到能够站立的时候，苗木再次思考道：

（啊，果然是假货啊。）

这次事件的幕后黑手，性格到底要恶劣到什么地步。

（头还有些犯晕。今天早点回房间休息好了……）

就这样，苗木步履蹒跚地离开了小卖部。然而他却不知道，如果这个逃脱按钮仅仅只是个单纯的“假货”，那幕后黑手还算是性格比较友善的了。



在空无一人的小卖部中，小小的黑影开始蠢动。黑影的主人——黑白熊看着扭蛋机陷入了沉默。数秒过后，它的表情毫无变化，但令人发咻的笑声却随之响起。

“呵呵……呵呵呵呵呵……”

周围明明一个人都没有，但黑白熊却像是在跟谁讲述般开始言语。或者说，这正是黑白熊这一存在，对披着熊皮的幕后黑手所作的阐述。

“原本打算还剩两、三人时抽到会比较有趣才放进去的……真没想到，仅仅0.00000001%的几率也能让他抽中呢。亿分之一的几率，这就是所谓‘超高校级的幸运’吗？”

它的脸颊慢慢胀红，呼吸也变得急促起来。当然身为无机物的它根本没有呼吸的必要，但操控者利用超越现代常识的技术，让它的身体犹如真正的生物般，栩栩如生地蠢动起来。

“从全国抽选中脱颖而出的苗木君，在抽选中抽中了逃脱按钮。一般来说不可能的吧？这就是奇迹？通向逃脱的系统程序绿灯大亮？超越常识的不明物体进入了我这个从未体验过奇迹的新手的世界中？哈……哈……虽然嘴上说着讨厌却沉浸于全新的快感之中的我！接下来在广告之后！”

有着过剩嫌疑的高科技构件全面运转，黑白熊的脸上不断闪现着比人类更加丰富的表情。但它们却在一瞬间全部消失，完全静止下来的玩偶中，只有扩音器传出声响：

“但是……这真的是幸运吗？哟呵呵呵呵……噗哈哈哈哈……”

留下意味深长的一句话后，黑白熊紧紧抱拥着之后即将诞生的“希望”与“绝望”，让轻微的讥笑声回荡在室内。



翌日 夜时间



学生宿舍区域 苗木诚的房间



苗木诚躺在床上，心中的“希望”与“绝望”正拼命缠斗着。

黑白熊白天强迫他们各自观看了一张DVD。苗木看到的影像暗示着他的双亲与妹妹正陷入危机，让他产生了“不管怎样都要离开这个学园”的想法。其他的学生似乎也看了对他们来说充满冲击的影像，足以让他们不惜任何代价离开这里。但他们都清楚，这正是黑白熊的陷阱。杀掉他人就能从这所学园中“毕业”。操控着黑白熊的幕后黑手似乎无论如何都要他们进行自相残杀。

但让苗木更担心的，是观看DVD后显得方寸大乱的舞园沙耶香。身为“超高校级的偶像”的同时，她也是苗木国中时代根黑六中的同班同学。虽然只是仅仅数日，但苗木被她的开朗所救赎，而自身也逐渐开始成为她的心灵支柱。

（不管如何，至少也要救出舞园……）

就在苗木下定决心的瞬间——一阵轻微的头痛袭来。是第一天被大和田纹土打伤的伤口吗？又或是昨天按下“逃脱按钮”的电击后遗症？

头痛很快就消失了，确认无恙之后苗木再一次巩固了自己的决意。

（总之，无论如何都要大家一起协力……诶？）

他注意到自己的想法与刚才有了一些异常之处。

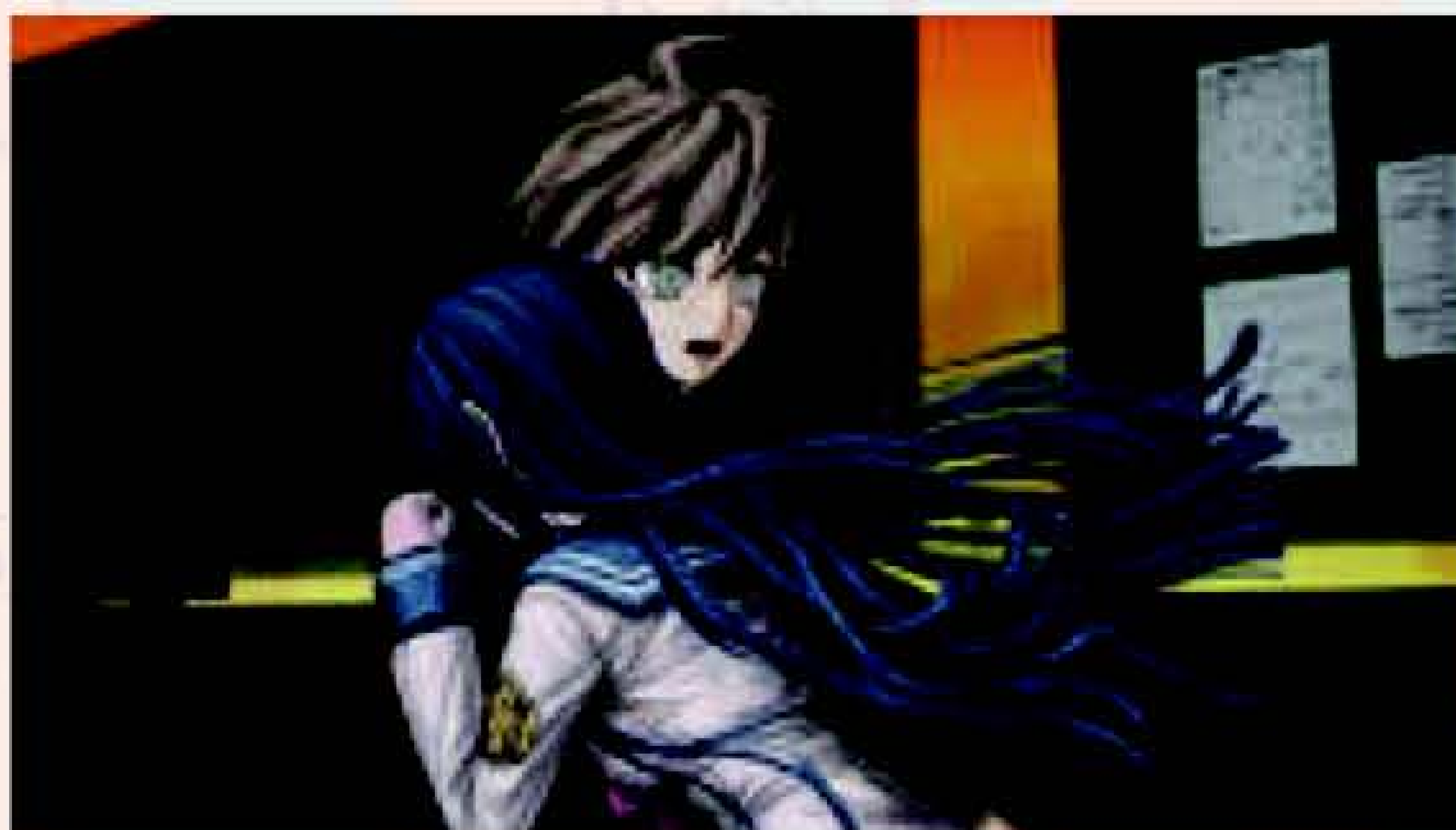
（大家……一起？）

的确，如果全员都能得救那就最好不过了。但是除了舞园以外的所有人都是初次见面，还不知道是否值得信任。然而就在刚刚一瞬间，苗木却毫不犹豫地相信了他们，认为他们和舞园一样，都是值得自己赌上一切的“同伴”。

（为什么……）

足以让人怀疑是否脑血管内塞有棉花的奇妙头痛再次侵袭而来。

（为什么我刚刚……认为其他人也像舞



园那样值得信任？）

苗木努力想要确认自己的想法的变化。肯定有哪里不对劲。配合着头痛的韵律，似乎有什么东西逐渐浮现出来。在脑海深处的黑暗之中，一丝光芒即将闪现之时——

门铃声在房间中响起。

（有谁来了……）

苗木慌慌张张从床上爬起来，然而头痛却愈发剧烈。他抛开杂念，毫无防备地打开了房门。门外站着的是舞园沙耶香。

“真抱歉，这么晚还来打扰……”

“舞园？这个时间，有什么事吗……”

看到她的面容时，苗木的头痛韵律开始加速。他感到内心的世界仿佛即将土崩瓦解。

“抱歉，因为有些奇怪的状况……苗木君？怎么了？你的脸色……”

脸色发青，微微颤抖着来到房间的舞园——却看到了比自己脸色更加糟糕的苗木，显得非常吃惊。

“啊，嗯……没啥大碍……就是头有些……”

苗木的意识并没有支撑到他说完这句话。双目翻白的他摇晃着倒在了地毯上，随后头顶传来舞园动听的悲鸣声。



翌日 保健室

“喔，这不是醒过来了嘛！喂！没事吧？这是几根手指？”

出现在恢复意识的苗木眼前的，是少女摇晃着的修长而美丽的假指甲。

“啊，啊？诶，是江岛……吧？”

“喂喂，干嘛回答得那么没自信？人家只是开个小玩笑嘛。”

虽然口里在抱怨，但被称为江岛的少女——“超高校级的少女”江岛盾子哈哈地笑着。

苗木环顾四周，这里是从没见过的空间。咋一看就像是哪家病院一样，室内有三架病床，还有各种各样的医疗器具。想到了一种可能性的他赶紧起身向江岛确认：

“这里是……莫非，有人来救我们了！”

“啊……要真是那样就好了呢。”少女移开了视线回答道。

根据江岛的说明，这里似乎是学园一楼的保健室。

“那个黑白熊，说什么为了学生们重要的身体，一大早就开放了保健室。老实说很可疑吧？说不定这里的药物全都是毒药呢。”

“老实说，搞不好真是那样呢……”

想到按下逃脱按钮时的事，苗木轻轻地叹了口气。

“啊……对了，为什么江岛会在这里？”

“要道谢就跟舞园道谢哦。那孩子可是彻夜未眠照顾着你呢。”

“舞、舞园吗！”

面对震惊的苗木，少女继续以轻松的口吻说道。

“然后石丸那家伙就热血地嚷嚷着‘就算是照顾病人也该轮流来！’什么的。正好在我当班的时候，你就醒过来了。当然，十神还是一如既往地彻底无视呐。”

“是这样啊……谢谢你。”

“所——以——说，道谢就跟舞园道谢好啦。然后呢，身体状况如何？有没有哪里感觉不对劲？”

“诶？嗯……”

苗木在短暂的思考后，将刚才的——正确来说，是失去意识之前的疑问投向了少女。

“与其说哪里不对劲……我倒想问个也许有些不对劲的问题……”

“什么问题？”

“我和江岛……在入学之前……应该没有见过面吧？”





少女睁大了双眼，数秒之后再次笑出声来。

“哈？这算啥？完全不明所以嘛。莫非这是在搭讪吗？”

然后，她的笑容中混入了几分认真的神色。

“话说在前头……可不要在那方面对我有啥期待哦？说真的，别看我这个样子，其实我可是很重视贞操的！”

“诶？啊……期待什么的，我完全没有那个意思……”

“也是呢。苗木就是这种类型。从外表上看就是不折不扣的草食系……”

之后，江岛与苗木开始了谈天说地。虽然很疑惑她为什么没有马上去叫其他人过来，而是跟自己这样的人开始聊天，但苗木没有问出这个问题。他现在非常需要跟人对话。不是因为对方是江岛，只要是一同被困在学园中的学生就行。他预感通过这种交流，能够找出头痛、以及脑海中不断蠢动着的不知名的“真相”。

十分钟过去了。与江岛的话题主要围绕着“肉食系与草食系”、“野外露宿”，以及“将来自己应该踏上的道路”展开。虽然最后一个话题比起前两者来气氛比较沉重，但似乎是被苗木不经意间的话语所振奋，江岛展露出了至今为止从未看到过的、率直的笑容。

“谢谢你呢，苗木。”

对于倾听她的烦恼的谢礼，她保持着笑容，说出了可怕的话。

“作为回礼，我即使成为凶手，也不杀你好啦！”

（别说这么可怕的事啊……）

苗木这样想着，但说出口的却是另一番话。

“是吗……谢谢你。但是，可以的话，希望你不要成为凶手……”

不知为何——对于现在的苗木来说，从她口中说出的杀戮之辞，让他有一种理所当然的自然感。这反而让少女慌了神，连忙辩解道：

“诶！你当真了？我是开玩笑的啦！”

“诶？啊……啊啊！也对呢！真抱歉说了奇怪的话！”

“别在意啦。就当作你大病初愈睡糊涂了吧！”

换回原本口吻的她，伸了个大懒腰，然后站起身来。

“那我就先回了。在其他人来之前，可注意别被谁给杀了哦！”

目送她离开保健室后，苗木躺在病床上开始了思考。

（怎么回事……这种奇怪的感觉……）

头痛仍然持续着，思考也变得模糊起来。

（明明是在跟江岛聊天，却总感觉是在跟另外的某人交谈一样……是谁？那个某人……是谁啊？）

越是思考，越是觉得自己的记忆仿佛陷入了泥沼之中。只有定期头痛的韵律，如同在泥沼的表面散发着波纹。

（这种感觉……究竟是什么……）

在自己的脑海中不断回响着犹如他人呼声般的头痛。苗木想要重新整理下自身的状况，然而他的思考却再次被铃声所中断。保健室可没有跟个人房间一样的门铃。少年听到的，是响彻校舍的铃声。

“啊，啊，这里是校内广播。”

喇叭中传来黑白熊的声音。

“既然苗木君已经醒来了，那么请全员到体育馆集合吧。”

对于刚刚还昏迷不醒的苗木来说，这无疑是非常过分的通知，但苗木却连一句抱怨也没有就从病床上起身。

（不去不行……）

配合着头痛的韵律，一步步缓缓向前。慢慢、慢慢地，步向那不知是天国还是地狱的目的地。




体育馆

“苗木君！你没事吧！”

在苗木进入体育馆的同时，舞园就赶到了他的身边。

“嗯……谢谢你。昨天真抱歉，似乎给你添了不少麻烦……”

“请不要在意！我才是应该道歉，在你身体不适的时候还去拜访……”

“话说回来，昨天有什么事吗？”

面对苗木的询问，舞园一瞬之间露出为难的神色，但很快就恢复了偶像的招牌笑容，摇了摇头。

“啊……那个就以后再谈吧。”

“？”

就在两人寒暄的时候，“超高校级的风纪委员”石丸清多夏靠过来，力道十足地指着苗木。

“来得太晚了哦！苗木君！说明一下你迟到的理由！”

周围的学生都皱起眉头，露出一副“对大病初愈的人说什么呢这家伙？”的表情。但是苗木却报以柔和的笑容，率直地回答：

“身体不太舒服，在保健室休息。请帮我记录在值日报告里吧。”

“原来如此！是与我所掌握的情报完全一致的明快理由！既然如此就没有任何问题！”

对话很流畅地持续了下去，石丸笑呵呵地继续说着：

“哈哈哈，我会负责记录上去的，你就好好休养生息吧！今后要是觉得不舒服，记得立刻跟保健委员报告哦！嗯……为此也要在集会过后先选出保健委员呢……”

石丸一边念叨着，一边翻开在学园备品室找到的值日报告离开了。而目睹了这一切的“超高校级的赌博者”塞蕾丝缇娅·卢登贝尔克走了过来。

“明明是莫名其妙的要求，却对应得很熟练嘛。”



“诶？”

经她这么一说，苗木才回过神来。身体不舒服在保健室休息是事实，但是原本知道这一点的石丸向他提出询问时，他不可思议地完全没有感到一丝愕然或嫌麻烦，简直就像石丸理所当然会如此询问一样，自身对此采取了完全没有疑问的、最自然的判断。更何况在阐述事实之后，还追加了一句“请帮我记录在值日报告里吧”这种多余的话，苗木无法理解自己为何会说出这样的话。

（该怎么说呢……就仿佛，已经说得很习惯了一样。）

就像不用考虑肺部运动也能够自由呼吸一样，苗木心中的“只要这样回答就行了”的感觉自然地化作了刚才的言语。

为什么、为什么、为什么？

越是想要思考，头痛就越是剧烈。就在苗木努力忍耐住疼痛，想要刨根究底的时候——从体育馆的讲台内侧，旋转着蹦出了一只黑白色的玩偶，大声地开始讲话：

“呀，大家都到齐了吧？”

就像是带领学生去郊游一样的爽朗声音，但台下没有一个人为此感到雀跃。

“接下来又想玩什么花样？抢夺豪华客船，然后让巨大的蚯蚓登场吗？”

不过也有例外——比如“超高校级的占卜师”叶隐康比吕，似乎到现在还以为目前的状况只是学园方开展的活动。无视叶隐的吐槽，黑白熊的嘴角再次回响起可爱的声音。

“今天要向大家告知美妙的学园系统。‘系统’真是个很棒的单词呢，与‘熊’这个词蕴含着同等程度的危险感！希望大家能践踏着重要的朋友的死亡，成长为冷酷无情的好学生。淘气一点也没关系，最好是心狠手辣。”

结束莫名其妙的前缀后，黑白熊开始进行下一步行动：对于“学级裁判”——从某种意义上来说，可以称为学园生活中最邪恶



的系统的解说。

"……因此，光是杀掉对方可不行。必须要在对其他学生保密的前提下杀掉哦。"

黑白熊正淡淡地对"毕业"的规则进行说明。由于还没有发生真实的杀人事件，因此学生们的内心尚未产生多么强烈的绝望感。只要没有人死去，学级裁判就没有任何意义。但是谁也无法断定不会发生杀人事件。

就在这疑心暗鬼的气氛中，关于"学级裁判"的说明继续进行着，直到——

"给、给我等一下！"

当说明进行到名为"惩罚"的"处刑"部分后，一名少女站了出来。

"江岛？"

苗木看着气冲冲的她，头痛的韵律有了轻微的变化。

"你说的话真是有够乱七八糟！"

"嗯？"

发出愤怒抱怨的时髦少女，散发着与之前在保健室中看到的笑容完全相反的气氛。

（诶……江岛是那样的感觉吗……不，不对，江岛的确是那样的感觉，但是……那个人真的是江岛吗……诶？我到底在想些什么……）

在苗木被疼痛与混乱侵袭的时候，少女与黑白熊的争执也仍在继续。

"什么！不参加学级裁判？说这种胡话的人可是要接受惩罚的哦！"

"哈……惩罚？"

"说不定……会被关进阴暗而恐怖的牢房中哟……"

（不对……）

苗木从黑白熊的话语中察觉到了异常之处。

（关起来？才不会那么……轻易就……）

苗木的脑海中忽然闪过一副热闹的场景。最初他还以为是祭典游行之类的活动，但很快就认识到自己的错误。场景中的光源来自周围燃烧的建筑物，遍布的赤红之色，则是原本流动在人体内的生命之源。

绝望。

不断上演着破坏与杀戮的场景别说存在于学园了，甚至已经走出日本扩大到世界，伴随着脑髓的脉动逐渐闪现在苗木的脑海中。

（我记得……这些影像……）

除了无法用语言描述的暴虐行径以外，这些影像还有一处共通点。

（他们……是谁？他们究竟是……）

在记忆中四处滋事的，戴着黑白面具的掠夺者们。他们掠夺的不止是金钱、物品、生命、亲情，还有过去、未来，以及——希望。而且这些掠夺者们佩戴的黑白面具，就跟面前的黑白熊的脸一模一样。

"吵死了！不管怎样，我是绝对不会参加的！"

"不能这么随便！"

"随便的是你吧！要杀人自己去那边杀好了！跟我可没关系！"

"真是压倒般的邪恶迫力啊……但，但是……我是不会向邪恶屈服的……黑白熊的流仪就是战斗到最后一刻……想要任性的话……就先打倒我吧！"

黑白熊朝着蔑视自己的少女，挥舞着双手开始突进。但很快这位自称学园长就被少女干脆地踩在脚下。

"呜！"



“好了，现在你满足了？”

面对冷峻发言的少女，黑白熊保持着被踩的姿势吐出话语。

“这话应该我来说哦。”

“哈？”

“禁止对学园长黑白熊施加暴力。你违反了校规呢……”

瞬间，苗木后颈部的血管发出悲鸣。

（会被杀掉。）

从黑白熊的话语中，苗木嗅出了危险的气息。这并非预测或推测，而是仿佛一开始就知道黑白熊这一存在的恐怖之处。

（这样下去，江岛会……）

苗木并没有完全理解现在的事态，但是感觉到将要发生的惨剧的瞬间，他的步伐已经迈了出去。

（……江岛？）

脚底的冲击与头痛的韵律交错在一起，扰乱了少年的内心。

（不……她是……她是——）

“召唤魔法发动！救助我吧！冈格尼尔之枪！”

在少女脚下挣扎的黑白熊，高声呐喊着——与此同时，苗木也呐喊着撞了过来。

“战刃……危险！”

“诶……”

对于苗木的话语，有着江岛盾子外貌的少女大吃一惊。她为了闪避苗木的冲撞，以普通女子高中生来说难以置信的反应速度跳了开去。接下来的瞬间，少女原本所处的空间，被无数的“枪”所贯穿。

“什……”

太过突然的状况，当事者的少女自不用说，就连在场的所有学生都目瞪口呆。从体育馆的墙壁里和地板下，数支架设在机械装置上的长枪，以恐怖的速度弹射而出。

但是苗木本人，却没能确认到这个情况。

（哎？我……为什么会叫她战刃……战刃？）

正思考着这些的苗木，其腹部传来尖锐的冲击。伴随着死亡气息的激痛，从背骨传递到全身。刺伤他腹部的长枪，撕裂了筋肉组织，缠绕着血与脂肪，穿透了他的身躯。

在那个瞬间，一直缠绕在苗木脑海中的黑色迷雾被“死”所吞没。而勉强抓住“生”的自我意识，让他想起了所有的一切——在逃脱按钮针尖上散布的特殊电子信号和药液的影响下，他确实成功地从“被封印了记忆的同伴相互残杀”这一绝望的游戏中逃脱了出去。但是换个角度，从他现在生命垂危的状况来看，结果不过是踏入了另一种绝望。而同时，他的这一行动也将另外的事物拖入了绝望之中。

那就是披着最爱的妹妹江岛盾子的外表，隐藏自身存在的少女——“超高校级的军人”战刃骸的过去与未来，又或是她的“希望”。

苗木诚的故事暂且先告一段落。

在这之后是关于一名少女的故事。在化为巨大密室的学园中，比任何人都要残念的少女的故事——

现在，与绝望一起拉开帷幕。

“诶……”

战刃骸的时间，确确实实地停止了一瞬。

周围一切在她的眼中都完全静止了下来。这是在她被称为“超高校级的军人”之前，还待在佣兵部队芬尼尔的时候，时常能体验到的感觉。不管是丛林深处还是沙漠废墟中，在被绝望般人数的敌人所包围时，所有来自敌人的攻击都会被她在这个静止空间内捕捉到，为自己带来确实的胜利。但是在并非战场的这里，为何会再次涌起这种感觉。战刃为了理解这一点，在静止的时间中慢慢整理自身的状况。

与自己同等——不，比自己陷入更深的黑暗中的“超高校级的绝望”之中的一人，



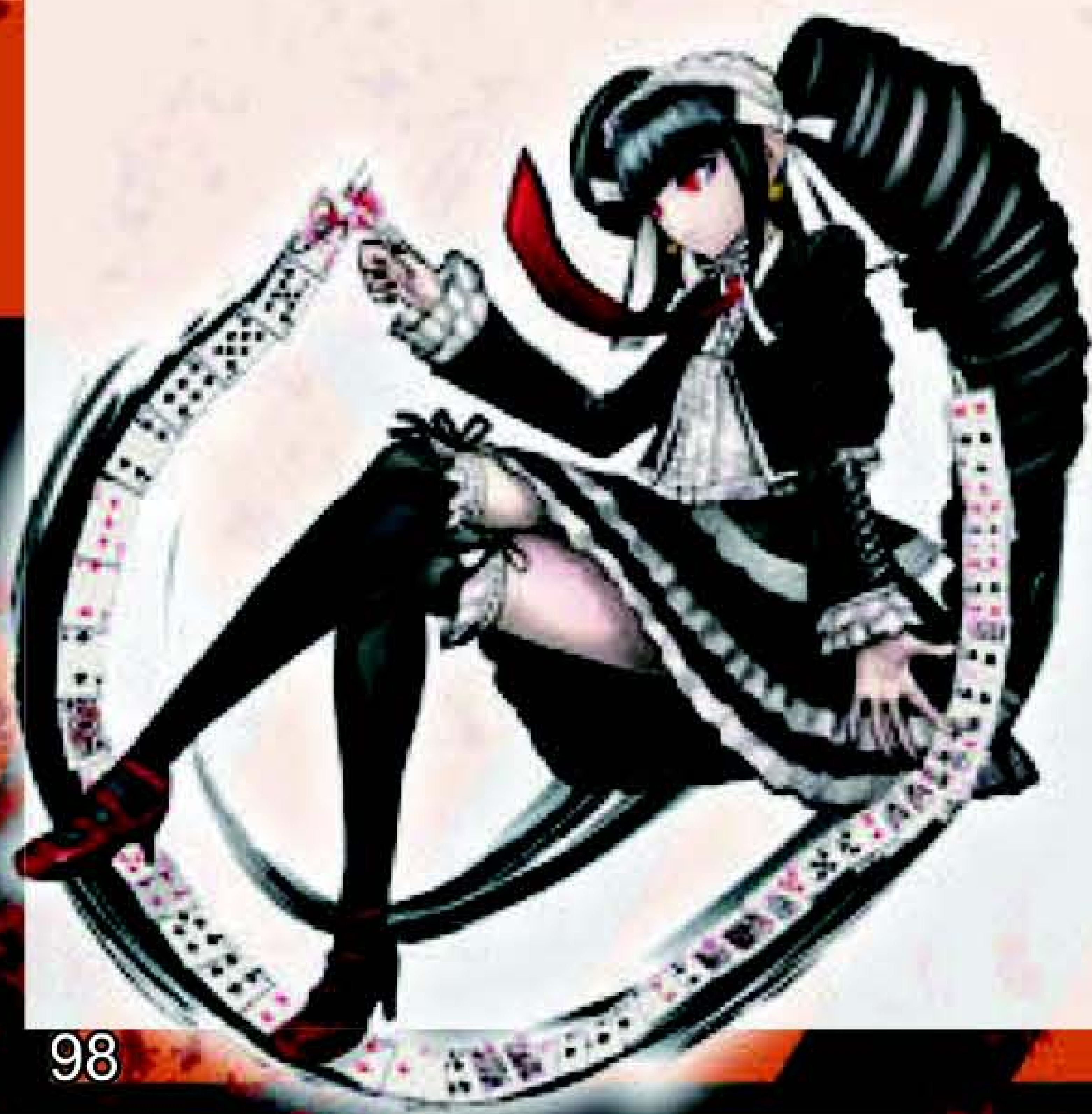
江岛盾子。虽然姓名不同，但却是与战刃骸血脉相连的妹妹。

为了协助盾子的绝望计划，战刃将自身伪装成江岛盾子，与被消除了两年间记忆的同班同学一起，参加这个“相互残杀游戏”。在一开始就假装忤逆妹妹操控的黑白熊，作为惩罚被关在无法与外界接触的地下牢中。然后逃离地下牢，为了从学生们那里夺走希望而进行各种工作活动。这就是她被赋予的使命。在苗木因为头痛而晕倒时，她也接受了妹妹“去探查他是否因为晕倒的冲击而想起了不该想起的事”的指令。由于苗木正好在自己当班的时候醒过来，因此就以聊天的名义与他保持着对话，但并没有发现不对劲的地方。

到此为止都应该没有任何问题，也没有任何情况出过差错。按照妹妹的指示踩踏黑白熊，背熟的台词也念得一字不错。之后只要掉入落穴尽头的地下牢，与其他学生隔离开来就行。这就是自己的任务。没有搞砸任何一步。没错，没有任何问题，没有任何错误。她在心中不断地这样重复着。

然而在静止的时间中，映入她眼界的，是代替落穴出现的无数长枪——以及被其中一柄贯穿腹部的苗木的身姿。

（为什么——苗木君？——为什么会有枪？——冈格尼尔？——这样下去他会死的——盾子出错了？——不，盾子不可能出错——她想要杀死……我？——苗木君……救了我？——为什么？——他叫出了我的名字？——记忆恢复了？——只是我没有注意到？——是我犯错了？——所以盾子……生气了？——这是……惩罚？——是我不好？——盾子想要杀掉我、杀掉我、杀掉我、杀掉我……）



少女的世界中，时间缓缓再次运行起来。战刃骸将自己惨白的脸慢慢朝向苗木的方向。体育馆中响起了学生们的悲鸣，第一个喊出声的是舞园沙耶香。但是对于战刃来说，其他人的悲鸣根本无关紧要。

（苗木、君……为什么？）

“超高校级的幸运”的拥有者，苗木诚。既是一起生活两年的同班同学，也是献给绝望的活祭品。而且还是刚刚在保健室中与自己交谈，给了自己一个“答案”的人。他不过只是妹妹剧本里一颗小小的齿轮——然而战刃骸的内心，不知何时却产生了一丝迷茫。

（我，想要，将苗木君，怎样？）

忍耐着心口的钝痛，她反复自问着。

——“作为回礼，我即使成为凶手，也不杀你好啦！”

（那是，在模仿盾子……吗？还是，我的真心？）

这些许迷茫是何时产生的？是刚才被救助的瞬间？是之前在保健室交谈的时候？是参加这场绝望游戏，与被消除记忆的他对面的时候？还是说——在更早之前就？

在无法理解自己，陷入混乱的战刃面前，腹部被贯穿的苗木慢慢睁开了眼。

“是……战刃……吗？”

“苗木……君？”

战刃的口吻，已经没有丝毫“超高校级的少女”的样子。苗木倒在体育馆的地板上，仰望着她——

“干嘛……要打扮成……江岛的样子啊？”

然后微笑着。已经无法感觉到疼痛了吗，还是说有着其他因素在作用着？名为苗木诚的少年，无视自己正陷入生命的危机中，仅仅是向战刃报以微笑。

“太好了……战刃……平安无事……呢……”

听着苗木虚弱无力的声音，战刃骸的心中掀起了波澜——在被“绝望”的外壳包裹着的内心深处，溢出了激烈的冲动。

“不对……不是这样的……”

而她的身躯无法承受这股冲动——

“啊……不要……”

战刃骸有生以来第一次，让自己的“惨叫”回荡在这个世界上。




在双膝跪地，抱头尖叫的战刃骸的身后，小小的黑影慢慢靠近过来，正是刚刚还被她踩在脚下的黑白熊。它亮出锐利的爪子，步伐也并非之前大大咧咧的卡通形态——而是如同野兽正准备要捕获猎物，完全消去了足音，从对手的死角处缓慢接近。在离战刃还有一步距离时，它高举闪闪发亮的爪子，弓下身躯，瞬间飞扑向战刃的后颈部。

但就在爪子即将撕裂陷入恍惚中的少女的一瞬前，从侧边闪出的黑色身影挡在了黑白熊面前，以手刀弹开了这凶残的一击。突进的方向被阻碍，黑白熊旋转着跌落在体育馆的墙角。

“你这混蛋……刚才想干什么！”

制止了进一步的惨剧发生的人，正是“超高校级的格斗家”大神樱。她屹立于黑白熊身前，发出仿佛来自地底深渊的声音。

“不仅想杀掉违反校规的江岛，甚至还对无辜的苗木诚出手……连续目睹此等残暴不仁的行径，我也没有继续陪你戏耍的道理……”

看着她愤怒的样子，“超高校级的少爷”十神白夜露出了轻蔑的笑容。

“蠢货……一个不慎的话，你也算是违反校规哦。”

对于他来说，无论是与自身相同境遇下的谁被杀死，还是无辜的谁被牵连致濒死，似乎都不是什么重大的状况。

“刚才的只是防住学园长的攻击，不算是施加暴力行为吧？”

然而同样的，塞蕾丝也没有多少慌乱的样子，并对十神的话语反唇相讥。两人冷静的对话，将同样陷入恍惚状态的其他学生拉回了现实。

“苗、苗木君！”

看到他腹部的伤口正涌着鲜血，大惊失色的舞园正待赶过去——此时黑白熊忽然以完全不同的口吻大吼：

“危险！别靠近那两人！”

“诶？”

紧张的气氛瞬间渗透到空气之中，舞园一行人不由得止住了脚步，面面相觑。而黑白熊此时来到他们面前——并不是以以往那种可爱的步伐，而只是单纯、机械般的前进方式，然后说出了令在场学生，包括战刃骸在内都完全意想不到的发言。

“事出突然，相信大家都有些混乱。但希望大家能协助我！”

“？”

战刃骸缓缓回过头来，黑白熊则指着她大声道：

“这个凶恶的恐怖分子战刃骸，以及其帮凶苗木诚两人，正是将你们禁闭在学园内的罪魁祸首！”

瞬间——战刃骸的时间再次停止了。但这次不止她一人，而是在场全员都似被完全冻结般呆立在原地。数秒之后，“超高校级的游泳运动员”朝日奈葵打破了沉寂。

“诶……骗人……是骗人的吧？一定是骗人的……苗木怎么可能是恐怖分子……战刃又是谁？她不是江岛吗……”

黑白熊缓缓地对陷入混乱，眼神流离的朝日奈解释道：

“江岛盾子应该被监禁在学园中的某处！最坏的情况可能已经被杀死了……这名叫战刃骸的恐怖分子调查了最容易变装的江岛盾子的情报，然后潜入你们当中。目的大概是为了能更有效率地促进相互残杀吧。”

接着黑白熊似乎很不习惯地摆弄着自己的身躯，向所有学生示意并自报名号：

“我是‘超高校级的黑客’斑井别式，是你们的学长。现在我正在学园外部进行电子攻击，就在刚才抢到了黑白熊的操控权！”

“抢到了？从谁那里？”

“在外面操控这个机器人的恐怖分子的头领手里！”

（说什么……在说什么啊，盾子？）





战刃一边颤抖着，一边拾取黑白熊口中漏出的字句。一瞬之间，她甚至抱有想杀死自己的并非自己妹妹的“希望”，但是冷静思考之后，一切又转化为了“绝望”。江岛盾子——拥有将所有希望全部变为绝望般的力量的她，怎么可能简简单单就被黑客入侵。于是剩下的可能性只有一种：江岛盾子正扮演着所谓的“斑井别式”，为了让自己与苗木陷入万劫不复之地。

没有除掉战刃这点小状况，对于江岛盾子来说，只不过是通向另外的绝望分歧点而已——就像是为了证明这点一样，黑白熊若无其事地继续煽动着学生们。

“你们在入学式上因催眠瓦斯而失去了意识，然后被恐怖分子抓作了人质。在学园内活动的恐怖分子只有战刃骸与苗木诚两人，逃离学园的方法应该也只有这两人知道。”

然后它再次面向战刃，以充满厌恶的口吻说道：

“战刃骸是超美军级的佣兵集团‘芬尼尔’的一员，至今已经杀害了十名以上的学校关系者，是穷凶极恶的犯罪者，绝对不能有‘活捉她’这种天真的想法！实际上正是因为警察发布了格杀令，所以刚刚我才故意露出破绽，并准备利用她自身设置的陷阱将其正法。”

“那……苗木君呢？”

面对舞园的疑问，黑白熊淡淡地回答道：

“基本上可以预想得到……仅仅身为‘超高校级的幸运’，是无法违抗那个团伙的。大概是入学之前就被恐怖分子威胁要协助他们吧……虽然不想这么说，但看刚才他的样子，想来应该已经被战刃骸给怀柔了吧。”

舞园的脸色变得更加惨白，并沉默了下去。但与此同时，战刃抬起头来大声辩解道：

“不对！苗木君才不是什么恐怖分子！”

死一般的寂静再次降临在体育馆内。然后石丸就像是总结大家的想法般，向战刃确认道：

“等、等等……‘苗木君才不是’是什么意思？”

“……”

“听起来就好像，你承认自己就是恐怖分子啊！请订正为‘我们才不是恐怖分子’！”

紧跟着石丸的话语，塞蕾丝也提出了自己的疑问。

“真是奇妙呢。突然之间给苗木的称呼加上了‘君’字不是很奇怪吗？你以往明明都是直呼其姓的。”

“……”

战刃保持着沉默。但注视着她的视线已经从投向“江岛盾子”的视线，变为充满强烈疑惑感、投向“不明身分的陌生人”的视线。

十神轻推眼镜，用冷酷的声音淡淡地指出疑点。

“那个唤作苗木的愚民，方才也不是叫你‘江岛’，而是‘战刃’呐。如果你并非杂志模特的江岛，而是名为战刃的话，为何相识不久的苗木会知道这一点？”

“那，那个是……”

“芬尼尔的传闻我也知晓一些。记得他们的成员身体上应该会有刺青。”

“！”

大概是强制唤醒了她身为“超高校级的军人”的防卫本能吧，十神明确的敌意反而让战刃冷静了下来。她的刺青位于右手背上，那么现在应该尽量不要把注意力集中在右手，并尽量否认关于自己的情报。

但这一切的思虑瞬间就化为徒劳。

“如果警方的资料属实，那么刺青应该在她右手背上！”

黑白熊轻易地就将情报吐露了出来。

“那，那么！让我们看看你的右手背，

以此证明你的清白吧！江岛君！"

紧随激动起来的石丸之后，黑白熊再次多嘴地补足了说明：

"刺青有可能靠化妆掩盖住，一定要看仔细点！"

实际上就是盾子本人指示她用化妆盖住刺青的，所以这当然是完全正确的情报了。战刃终于不得不完全陷入沉默——并非对于自己的真实身分即将暴露，而是因为注意到自己的妹妹盾子，是真心想要将自己逼至绝境。

"……"

"怎、怎么了！我可是一直相信着你的啊！"

在过于正直的石丸身后，"超高校级的同人作家"山田一二三，脸上淌着汗水，以不温不火的口吻自言自语着。

"唉呀呀……这就是所谓的'无话可说'的样子吧？"

"到底是咋样！是黑是白快给说个清楚！"

与山田的口吻正相反的怒吼声，来自"超高校级的不良少年"大和田纹土。而另一边也有开始对黑白熊进行询问的人。

"我说啊！为啥外面的人不进来救我们啊！赶快冲进里面来不就好了嘛！"



面对"超高校级的棒球选手"桑田怜恩的抱怨，黑白熊摇了摇头。

"警方现在处于无法动弹的状况。不仅仅是因为你们身为人质，另外这所学园中还可能设置有炸弹和剧毒瓦斯！就是为了确认这一点，所以才让我夺取了黑白熊的控制权来进行调查。"

"那、那么，DVD里的大家……外面的人怎么样了！"

想起昨天在DVD里看到的惨状，舞园慌张地问道。但黑白熊并没有明确地给出回答。

"DVD指的是什么我也不太清楚，但是外面确实爆发了很多恐怖活动。现在全国的警察机构都一片混乱。"

"怎么会……"

"舞、舞园……"

舞园颤抖着跪倒在地上。在她身边的"超高校级的程序师"不二咲千寻显得有些不知所措。而在其身后，还有两名陷入沉默的少女。其中一名是正拼命从流血的苗木身上移开视线的"超高校级的文学少女"腐川冬子，另一名则是不明身分的寡言少女雾切响子。

与背过脸去的腐川不同，雾切一直关注着现场发生的一切。从苗木的呼吸状况，到战刃表情的每处细微变化，都滴水不漏地持续观察着。

终于，战战兢兢的腐川对大神说道：

"总……总之，那个女的就是犯人吧……不管是要杀掉还是怎样，赶、赶、赶紧制住她啊！"

"还不能彻底断言吧。我的拳头可不是仅凭揣测就制裁他人的凶器……"

大神想要靠近苗木查看伤势，但黑白熊却以"现在还不能靠近他们！"为由拦住去路。因此现场最靠近苗木的就是战刃。而对于在战场上杀敌无数的战刃来说，仅凭经验已足够得出结论：再不及时进行治疗的话，苗木必死无疑。虽说不是即死的致命伤，但持续地失血将会引发休克症状，让苗木彻底死去。

"先……治疗苗木君……"

"我拒绝。首先应该将你拘束起来，确认右手背上的情况。"

战刃好不容易挤出的一句话，也立刻被



十神无情地打断。

“等、等下！苗木有生命危险啊！现在不是说这种事的时候吧！”

朝日奈也在担心着苗木的状况。她还没有跟上情况的变化，无法下定决心是否该怀疑苗木。面对这样的朝日奈，十神本想讥讽些什么，但他刚要出口的话语却被战刃接下来采取的行动给硬生生压了回去。

战刃在一度深呼吸之后，从自己的头上扯下了金色的假发。随之出现的是一头乌黑、但却不失艳丽的短发。她的脸上没有了表情，取而代之的是响彻体育馆的凛然之声。

“我不是江岛盾子……我叫战刃骸。”

面对突如其来的自白，学生们瞪大了双眼。取下假发、收敛表情。仅仅如此简单的行为，就让江岛盾子这一存在彻底从他们眼前消失了。而随之出现的“恐怖分子”则淡淡地、以自身的口吻说道：

“对于你们被关在这里的现状，我也是帮凶之一……”

“悬崖上的自白时间来了吗！”

“什……什什什么！嗯，的确假发是违反校规的！江岛……不对，是战刃君？”

以兴奋大叫着的山田和石丸为首，大家的声音再次在体育馆中响起。

“诶？诶诶？小苗木的伤，莫非是真的？那么说恐怖分子什么的……也是真的？这几天的事并不是学园搞的活动吗！”

现时终于搞清楚状况，慌乱起来的叶隐，被桑田一句“你给我闭嘴！”顶了回去。在这样的气氛中，十神保持着冷静而尊大的态度向战刃发问：

“你们的目的是什么？若是打金钱的主意，应该早就来与我交涉了吧。当然了，与其给你们支付赎金，还不如让其他人自生自灭。”

“我们的目的……是给世界带来绝望。”

在战刃淡定地回答之后，十神轻哼了一声。

“哼……原来如此。黑白熊也说过同样的话，看来是有着思想准则的恐怖分子呐。的确，如果我有个三长两短的话，会给世界带来绝望般的损害吧。但凭你们是不可能办到的就是了。”

听到十神的话，一旁的朝日奈不禁皱着眉头自言自语“我说你这家伙到底有多自我中心啊”。而战刃确认十神的询问结束后，看着呼吸渐渐变得微弱的苗木，声音中带上了一丝波动。

“但是……这跟苗木诚没有关系。那个黑白熊所说的话……不能信。”

“啊啊？你丫在说什么完全没弄明白啊！不是正和黑白熊所说的一样，你就是犯人吗！”

面对大和田的大嗓门，战刃稍稍低下视线，继续进行辩解。

“我的确是犯人。但是，这跟苗木君没有关系……”

可随之而来的是塞蕾丝冰冷的话语。

“事到如今才来包庇同伴，已经无济于事了吧？苗木君刚才可是称呼你的真名‘战刃’，这是不可动摇的事实。”

“那个，是……”

无话可说。就算苗木确实是无辜的，战刃也想不到任何可以保护他的发言。她虽然身为“超高校级的军人”，但卓越的能力仅限于战斗部分。在有关战略部署或交涉的参谋领域中，她的能力比一般的高中生还要令人遗憾。假如是“超高校级的交涉人”，想必应该可以通过交涉让对方接受记忆消除的事实吧——但如今的战刃即使说出这个事实，听起来也只像是小孩子逃避罪状般的幼稚谎言。关于这一点，她本身也比任何人都更清楚。

但是，即使不知道该说什么，但不代表不知道该做什么。



“总之……先治疗苗木君吧……”

就像什么都没发生过一样，战刃开始走向苗木。当然在周围看来，这根本就是眼看形势不对而中断对话的形式。

“等等，我们会立刻送苗木去保健室治疗。但是，你必须让我们拘束起来。”

大神提出了非常正当的要求，但战刃却无法接受这个条件。一旦自己离开苗木，不知道黑白熊又会做出什么来。而且，冷酷的十神或暴躁的大和田也有可能以讯问为由给苗木带来危险。最重要的一点是——算上现场所有人，能够对苗木的伤势进行紧急治疗的，恐怕只有在芬尼尔时代习得了紧急医疗处置技术的自己。

确认了以上可能性的她，眼神一变，安静地、暗暗地在心中做好了觉悟——为了与苗木一起逃离这里，与所有人进行战斗的觉悟。

“虽然很抱歉，但请你小睡一下吧……”

话音刚落，一瞬之间大神绕到了战刃的身后。这是完美的死角移动，对于常人来说，应该只能看到大神消失的样子。同时其手刀以常人所无法捕捉的速度，轻轻袭向战刃的后颈部。但是——

“对不起……我要动手了，大神。”

战刃的回旋后踢，将大神的手刀高高弹起。

“这是……”

意料之外的反击让大神扬起了眉头。战刃则利用回旋的势头，瞄准大神的膝盖用脚横扫过去。大神躲过了这一击，并反射般地袭向战刃的轴足。一瞬之间跳起闪避的战刃，再次扭转身体踢向大神的下颚。大神亦以单手防下——两人在同时退开一瞬之后，再次同时相互突进。她们相互之间以连击对抗着连击，尽管都是赤手空拳，但激斗声却响彻整个体育馆。仿佛是被压缩成自行车大小的台风，正在馆内疯狂肆虐一般。周围的人无法插手，更无法撇开双眼，只得忘我地关注着两人的死斗轮舞。

大约10秒之后，以一声巨响为终结，两人一旦拉开距离，调整呼吸，并互相瞪视着。



“太大意了……虽说只有数日，但竟然没有察觉到身边有如此高手存在……”

大神惊叹着，而口吻中却掩饰不住些许的高扬感。另一侧的战刃硬吃了大神最后一击，确认自身的手腕负伤后，思索着。

（好强。而且……大概大神还没有认真吧。）

在芬尼尔时代，即便被众多的枪械、刀刃、陷阱或是炸弹所围困，也没有一次负伤的自己，第一次有了所谓的伤口。一想到这是由赤手空拳的人类所造成的，战刃便再次深深地感受到“超高校级的格斗家”——亦被称为“史上最强的生物”的大神的恐怖之处。

（果然……赤手空拳是赢不过她的。）

如果是工作上要杀死大神，战刃一定会选择长距离的狙击或者毒杀吧。在如此近距离的战斗中，最起码也得配备突击步枪，才勉强说得上是不相上下。

（明明不是……做这种事的时候……再不赶快的话……）

苗木的呼吸比起先前更加微弱，现状则是没有一个人会听她的辩解。但就在这个瞬间，一个念头闪过战刃的脑海。

的确，想要增加同伴是不可能的——但要制造出一个“敌人的敌人”，却并非不可能。

战刃深吸一口气，装作攻击大神的样子，突然奔向一名少女——胆怯于大神与战刃的战斗，躲在体育馆角落的腐川冬子。

“不妙！”

出乎意料的大神虽然立刻赶上，却仍迟了一步，战刃抢先一瞬来到了腐川的身边。

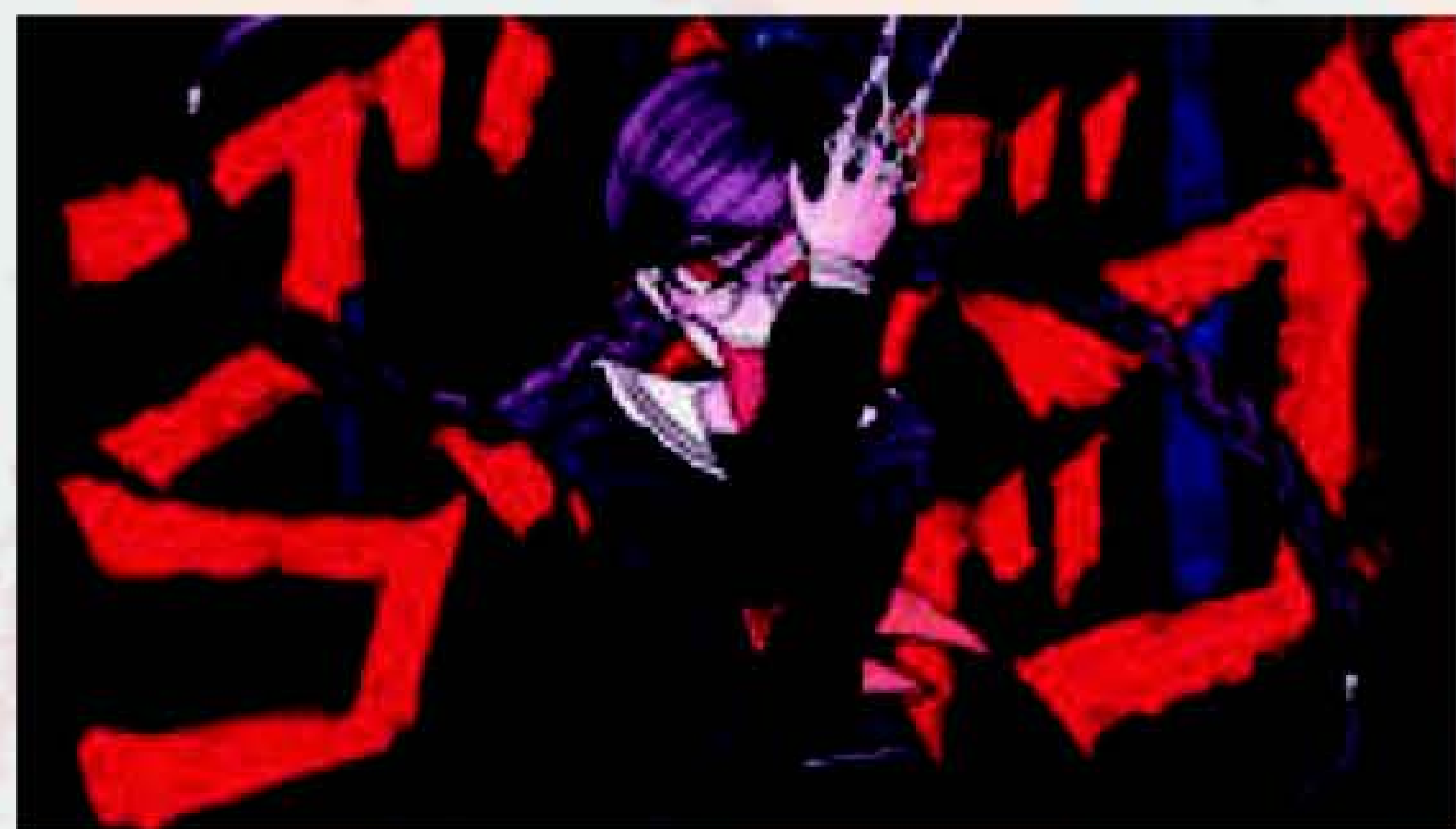
“诶？为、为什么是我？”

“对不起……”

“等、等等啊……啊啊啊啊！”

胸口中了轻轻一击后，腐川瘫倒在战刃身上。目睹这般光景的石丸与朝日奈发出了悲鸣。

“糟、糟了！她一定是想将腐川作为人质！”“腐川！”



与脸色发青的两人相对地，十神冷酷地笑出声来。

“蠢货。刚认识两天的家伙怎么可能有人质价值。”

瞄了十神一眼后，战刃静静地说道：

“才不是两天……”

“你说什么？”

“是两年，啊。”

“？”

无视皱起眉头的十神，战刃让脱力的腐川注视着自己手腕伤口上的鲜血，然后在她的耳边喊着：

“醒来吧……屠杀者翔！”

“！”

在场突然浮出了意外的名字。为什么引起骚动的连续杀人鬼之名会在这里被提到？就在大家陷入迷茫、面面相觑之时，原本应该正在呻吟的腐川却狠狠蹬了一下体育馆的地板——那是超越常识的跳跃，不仅滞空高度达到数米，还表演者比花样滑冰选手更加高速的旋转。离心力掀起了她的长裙，内侧大量的剪刀闪闪生辉。大腿上刻着“正”字的伤痕，仿佛战斗机机身上的击坠记号一样。若非处在现在的情况下，必定会让人目不转睛的华丽跳跃与旋转交替数次之后——曾被称为腐川冬子的生物，闪耀着赤色的瞳孔，像怪物一般伸长了舌头，发出愉悦的雄叫。

“随叫随到杀个痛快！呀哈哈哈哈哈哈哈哈哈！”

“腐、腐川？”

令人惊恐的事态，让之前一直恍惚的舞园也不禁发出了声音。

“喂喂那边傻着个脸的偶像！别把本屠杀者翔大人跟那个阴沉肮脏的眼镜女混为一谈！为了弥补她不洗澡的份儿，我可是以比她多五倍的时间与肥皂泡玩耍哦！”

仿佛变成别人的腐川，让全场再次慌乱起来。

“喂、喂喂，那是怎么回事啊我说！”

桑田朝着黑白熊吼道，后者轻轻摇了摇头。

“就算我……也有不知道的事情啊。”

在接连发生的异常状况面前，学生们焦虑的情绪有增无减。此时腐川——屠杀者翔

从裙子里侧掏出剪子咔嚓作响地摆弄着，然后倾斜着脑袋看着周围笑了笑。

“嗯？我说虽然很久没出来活动了，不过大家在我熟睡的时候，聚在体育馆干啥呢？乱交聚会？嗯嗯，我明白，明白的哦，为了追求更上一层的禁忌感，希望我来剪碎你们的衣服是吧……谁会如你们所愿啊混蛋！我的剪子只会剪碎萌萌男孩子的柔弱肌肤哦！”

自顾自激动着的屠杀者，发现倒在地上的苗木后，再次倾斜着脑袋。

“哎呀呀？小苗木怎么快死了啊？难道说大家终于对这个世界绝望了？开始逼着别人跟自己一起翘辫子？虽然这样的展开也很燃很萌，但为什么要趁我不在的时候搞啊！”

“腐川？腐川你振作一点啊！”

朝日奈的呼唤完全无济于事。屠杀者以超常的速度走马灯般爆发着各种感情，然后高扬地举起剪子。

“啊啊真是的！小苗木那透着细细肋骨的小肚子明明是我的猎物！竟然连悲鸣都没机会听到，这到底算什么事！不过这种疏远感倒也别有一番滋味。呵呵……呵呵呵呵……”

“啊！我已经完全搞不清状况啦！这绝对是宇宙人在搞鬼吧！”

叶隐抱着头惊恐地叫着。此时大家的注意力已经彻底集中在屠杀者翔的身上。乘着这混乱，战刃瞬间潜入苗木身边，缓缓抱起他的身体。她感受到苗木的体温正在逐渐下降。

（还……来得及。）

她抱起苗木，以完全消除足音的神技跑到体育馆的门边。等到大家听到开门声时已经太迟——战刃骸与苗木一起成功逃离了体育馆。但是，并非所有人都对她的行动一无所知。黑白熊以探测器掌握了她的行动，却没有告知其他学生。另外还有一人——雾切响子在战刃抱起苗木的瞬间已经察觉到，但她同样没有声张，仅仅目送着两人离去。

各人怀着各自的思绪——希望峰学园亦踏入了全新的混乱之道。

（未完待续）



文 半夏 美编 sienna



PSP	SLG	模拟・育成
黑子的篮球 奇迹比赛		
黒子のバスケ　キセキの试合		
NBGI	日版	2012年8月9日
1人	5230日元	无对应周边

最近改编动画并取得超高人气的《黑子的篮球》，终于登上PSP平台，游戏依然是以黑子为主角，原创了四校合宿的虚拟剧情，既有大量原创情节也有原作中的经典场面，下面就让我们一起看一下吧。

系统简介

基本操作

按键	作用
○	确定、选择、比赛中发生机会事件
×	取消
□	按住快进、练习菜单查看成果
△	练习菜单查看状态
L/R	切换菜单
START	结束确认开始比赛
SELECT	开启设定菜单
方向键	选择

游戏流程

游戏主要分为AVG部分、练习部分和比赛部分。AVG部分下需要选择想要触发的事件，不同事件主角不同，能够看到角色们有趣的一面，事件有不同的触发期限，一旦错过就不能再次触发。有的事件是一系列事件，需要先完成前提事件才能触发后面的。有的事件中能够得到羁绊点数和指示条（指示パネル），这些会对比赛产生影响，指示条可以继承因此第一轮游戏可以尽量选择能够获得指示条的事件，第二轮再触发想要看的事件。流程方面最初为I・H预选部分，需进行和秀德以及桐皇中学的比赛，之后进入合宿部分。合宿部分共10天，10天内要进行各种练习并选择和其他学校进行两场比赛。两场比赛的结果决定游戏的结局，具体会在后文说明。

比赛说明



比赛过程中并不能直接控制角色，而是选择指示条，在信赖点数够的时候队员会根据指示行动，对方也会选择指示条，部分指示条会相互克制，因此需要合理安排。比赛共分为4个小节（4Q），每个Q有5个小段（10分～7分、7分～4分、4分～1分、1分～30秒）。在每Q开始前可以设置指示条，另外比赛进行中发生事件的话也可以调整指示条。信赖点数是在比赛过程中由羁绊点数×一个比率获得，因此日常羁绊点数得到的越多对比赛越有利。指示条一般由AVG部分发生的各种事件或者比赛中的事件获得，具体会在后文说明，不同的指示条都有不同的作用所消耗的信赖点数也不同，需要合理安排才能引导比赛前进。比赛过程中选手会有各种各样的状态，例如愤怒、觉醒等，状态会

对比赛产生影响，要结合状态选择合适的指示条。每段比赛结束会显示队伍气势（チームの势い），气势越高下一小节的点数就会越多，如果气势过低很可能被对手最后1小节反超，一定要注意。



比赛过程中还会有随机按键提示，在提示出现时注意按下按键就能让对方不进球，或者己方进球，建议比赛时不要走神，也不要乱按以免错过。



推荐比赛的打法是第1、2Q积累信赖点数，只装备1～2个指示条，如果对方过强，可以考虑装备防御性强的指示，以免被拉分太多，也可以选择装备增加信赖和气势的为下面比赛做准备。第3、4Q增加指示条，选择能够得分比较多、注重进攻的指示条，就能拉回比分而赢得比赛。

I・H预选

I・H预选需要和秀德、桐皇进行比赛，其中秀德比较简单，和桐皇的比赛比较难，而且不管输赢最后结果不变。在和桐皇比赛前有一系列事件，能够得到羁绊点数和指示条，具体如下：



事件	剩余天数	可获得羁绊点数	前置事件	备注
决胜リーグに向けて	12	200	–	可取的指示条“新技をお见舞い”
オレより结果を出してみろ	11	–		2周目
勉强の实力は?	11	150	–	–
プール练习に向けて	11	150	–	–
紧急部室扫除！！	11	150	–	–
放っておけないんです	10	–	オレより结果を出してみろ	2周目
最后のあがき	10	280/400/500	勉强の实力は?	选项选择“全员でラストスパート”可获500点
真面目にやろう	10	450	プール练习に向けて	–
各人ロッカーの片付け	10	150	紧急部室扫除！！	–
不满の溜まる桐皇メンバー	9	–	放っておけないんです	2周目
实力テスト	9	100	最后のあがき	–
黑子の彼女?	9	280/280/490	真面目にやろう	选项选择“お气づかいなく”可获490点
腐海の奥底に眠る物は……?	9	320/320/400	各人ロッカーの片付け	选项选择“言い出しっぺがやれ”可获400点
オレより结果を出してみろ	8	–	腐海の奥底に眠る物は……?	2周目
孤立する青峰	8	–	不满の溜まる桐皇メンバー	2周目
テストの结果は?	8	280/500/400	实力テスト	–
桃井の持ってきた差し入れは?	8	280/280/490	黑子の彼女?	–
火神VS青峰	7	–	–	–
わたしが作ってきましょうか?	6	–	–	–
樱井のお便当	5	–	–	–
决胜リーグ出场校决まる	4	200	–	–
青峰の命令	3	–	–	–
彼だけは予测不能	2	–	–	–
黑子と青峰の中学时代	1	700/900	–	–



合宿



I・H预选结束后就会进入合宿阶段，合宿阶段每天晚上需要选择第二天的练习项目，午后的练习是增加能力最多的，可以选择在午后练习薄弱项目，练习项目的选择应尽量多样化，如果连续进行某一项练习就会影响士气，使效果下降，在安排联系项目时如果有五角星标志表示效果超群，有向下箭头表示效果下降，要注意安排。在其他学校队员到齐后还可以选择一起进行练习，每个学校擅长不同能为练习带来额外收益。海常是DF、リバウンド；秀德是ドリブル、パス、シュート；桐皇是OF、シュート。合宿时会发生各种各样的事件，具体如下：

日期	时间	时间	期限	可取的绊	可取的指示条	前置事件	备注
1	昼	火神しか取れないの?	3	200	–	–	首次通关后
		バスケはバスケだろ	1	200	–	–	–
		いけると思ったんだけどな	3	200	–	–	–
	夜	评判のご饭	0	100	–	–	–
	深夜	つれてきちゃった	0	150	–	–	首次通关后
		初めてのお风呂场は……	0	150	–	–	–
2	朝	キセキの出会い	0	50	–	–	–
	昼	キセキの世代の卒业アルバム	2	150	–	–	首次通关后
		チ–ム本来のスタイル	3	250	ラン＆ガン	–	–
		バスケはバスケだろ	0	200	–	–	–
		いけると思ったんだけどな	2	200	–	–	–
		日本のダジャレは通用しない！？	2	100	–	–	–
		引くな！当たるぞ！	3	210	引くな当たれ	–	–
		受けに回るよりマシ	3	270	受けに回るな	–	–
	夜	レッツ异文化交流！	0	100	–	–	–
3	朝	またまたキセキの出会い	0	100	–	–	–
	昼	海常バスケ部の人たち	0	200	–	–	–
	夜	パネェ食卓	0	150	–	–	–
4	朝	キセキの出会いのバ–ゲンセ–ル	0	150	–	–	–
	昼	小金井の挑战！	3	150	なんでもできる	火神しか取れないの?	–
		气が付けば邻に……	3	130	–	–	首次通关后
		チ–ムプレイをやめます！	4	210	チ–ムプレイをやめる	–	–
	夜	キセキの食卓	0	200	–	–	–

日期	时间	时间	期限	可取的绊	可取的指示条	前置事件	备注
5	朝	人それぞれの人事の尽くし方	4	50	–	–	和秀德训练
		寝言は命取り	4	90	–	–	–
		本物にはかなわない	4	120	–	–	–
		たべるなキケン	4	100	–	–	–
	昼	严しいんだか甘いんだか	2	–	–	–	和海常训练
		リヤカ–に乗坐せる理由	4	70	–	–	和秀德训练
		未来の秀德のために	3	–	–	–	和秀德训练
		绿间が入部した顷	3	90	–	–	和秀德训练
		エンドラインから击てる!	2	80	–	–	和秀德训练
		青峰の本气	3	–	–	–	–
		ちょっと忘れただけ	2	150	–	–	–
		一本! ここ大事に行くぞ!	2	290	一本大事にいくぞ	–	–
		英语のダジャレで胜负!	2	150	–	日本のダジャレは通用しない!?	–
	夜	オレの写真集が出るっスよ	3	–	–	–	和海常训练
		ボ–ルは恋人	3	–	–	–	和海常训练
		にぎやかな风呂	2		–	–	–
		オレ达も强くなりたい!	0	240	–	–	–
		气が付けば部屋の隅に……	3	80	–	气が付けば邻に……	–
		温泉でミスディレクションは危险	2	200	–	–	–
		となりのお风吕场が气になる	2	290	–	–	–
		くだらないポジション	4	170	–	–	–
		裸の付き合い	4	200	–	–	和桐皇训练
		でかいとモテる	2	150	–	–	–
		前のお客の忘れ物?	2	300	女のカン	–	–
		身长アップ大作战!	4	170	–	–	–
		黑子の苦劳な历史	3	140	–	–	–
		そんな目でオレを见るな!	4	150	–	–	–
6	朝	练习试合日の朝	0	500	–	–	–
	昼	海常との练习试合前	0	600	乐しんでこ–ぜ	–	–
		秀德との练习试合前	0	600	乐しんでこ–ぜ	–	–
		桐皇との练习试合前	0	600	乐しんでこ–ぜ	–	–
	深夜	实力が违いすぎる	0	280	–	オレ达も强くなりたい!	–
		日本一の誓い	2	950	–	–	2周目胜利后
7	朝	アイツを见习え!	2	–	–	–	和海常训练
		人それぞれの人事の尽くし方	2	50	–	–	–
		食事でワガママ一回分	2	–	–	–	–
		见损なったぜ!	0	10	–	实力が违いすぎる	–
		激しい散步	2	80	–	たべるなキケン	–
	昼	女の子达のヒミツの计画	0	50	–	–	和桐皇训练
		どこまで模仿(コピ–)できるのか?	2	–	–	–	和海常训练
		ヤジに惑わされるな	1	–	–	–	和海常训练
		オレ达は肉食男子だ!	2	250	声出せ	–	–
		天赋の跳跃の片鳞	1	–	–	–	–
		なにかを赌けろ	2	–	–	–	–
		自分のプレイをさせない	2	250	ゾ–ンの守り	–	–
		全员一丸の攻击	2	300	–	–	–
	夜	绿间のシュ–ト理论	0	–	–	–	和秀德训练
		アンラッキ–アイテム	2	–	–	–	和秀德训练
		オレの写真集がでるっスよ	1	–	–	–	和海常训练
		食べ物で游ぶのはやめておけ	2	–	–	–	–
		青峰の笑颜	2	–	–	–	和桐皇训练
		どうしても气になる樱井の所持品	2	–	–	–	和桐皇训练
		流れ星が起こしたキセキ?	2	160	–	–	–
		减入った时こそチアガ–ル	2	170	–	–	–
		日本の风吕上がりの定番	2	150	–	–	–
		见てはいけないこともある	2	200	–	–	–
		おいしい料理のレシピ	2	120	–	–	–
	深夜	ヒミツの计画进行中	0	50	–	女の子达のヒミツの计画	和桐皇训练
		自分达で出来る事を	0	50	–	见损なったぜ!	–

日期	时间	时间	期限	可取的绊	可取的指示条	前置事件	备注
8	朝	アイスのあたりは谁のもの?	1	100	–	–	–
		みんなで乐しく食べよう!	1	110	–	–	–
	昼	败北から学んだこと	1	–	–	–	–
		同じ相手には负けない!	1	–	–	–	–
		爱情こめて!	0	350	–	ヒミツの计画进行中	和桐皇训练
		そんな人じゃありません	1	220	–	–	和桐皇训练
		气になる荷物	1		–	–	和秀德训练
		みんなができると思うなよ!	1	–	–	–	和秀德训练
		绿间の教え	1	–	–	未来の秀德のために	和秀德训练
		シュ–タ–の争い	1	210	外から决める	–	和桐皇训练
		黑子のパスはマネ出来ない?	0	200	–	–	–
		最后まで手ゆるめんな	1	310	集中を切らすな	–	–
	夜	まさかの再会　冰室辰也	0	50	–	–	和桐皇训练
		まるで夫妇みたい?	1	–	–	–	和桐皇训练
		本当に相棒だった?	1	200	–	–	–
		キセキのおかず争夺战!	1	150	–	–	–
		すごいのはどっち?	1	–	–	–	–
		部室にあったDVD	1		–	–	首次通关后
		新必杀技を考えよう!	1	140	–	–	–
	深夜	效果はバツグンだ!	0	240	–	爱情こめて!	和桐皇训练
		本当にそれでいいんスか?	0	–	–	–	–
		みんなで巧くなりましょう	0	500	–	自分达で出来る事を	–
9	朝	キセキの世代センタ–　紫原敦	0	50	–	–	–
		キセキの世代キャプテン　赤司征十郎	0	50	–	–	–
	昼	紫原の实力とは?	0	250	–	–	–
		兴味深い练习方法	0	250	–	–	–
		もっともっと上へ!	0	–	–	–	–
		あの娘のために	0	–	–	–	–
		夸れる结果	0	–	–	–	–
		岚の予感	0	–	–	–	–
		兄弟の证	0	250	–	–	–
		なぐさめてやるよ	0	–	–	–	–
		王者のプライドとは?	0	–	–	–	–
		なにかを赌けろ	0	–	–	–	–
	夜	ネジも性格もユルユル	0	200	–	–	–
		盗み闻きは良くない	0	200	–	–	–
		兄弟の思い出	0	200	–	–	–
		负けられない理由	0	–	–	–	–
		人气モデルの裸の价值は……	0	120	–	–	和海常训练
		背中を流せ	0	–	–	–	和海常训练
		海常バスケ部式ナンパ术	0		–	–	和海常训练
		青峰の入れたお茶	0	160	–	–	–
		素直に言えばいいのに	0	120	–	–	–
		さようなら战国武将フィギュア	0	250	–	人それぞれの人事の尽くし方	–
	深夜	明日は负けないっスよ	0	–	–	–	和海常训练
		明日が乐しみなのだよ	0	–	–	–	和秀德训练
		オマエじゃオレには胜てねえよ	0	–	–	–	和桐皇训练
10	朝	海常との试合の朝	0	400、950	–	–	和海常训练
		秀德との试合の朝	0	400、950	–	–	和秀德训练
		桐皇との试合の朝	0	400、950	–	–	和桐皇训练
	昼	决战! 海常战	0	400、950	マンツ–マンの守り	–	和海常训练
		决选! 秀德战	0	400、950	2人で止める	–	和秀德训练
		决选! 桐皇战	0	400、950	气が合いますね	–	和桐皇训练
		兄弟の对决	0	400、950	野生の解放	–	和桐皇训练
		敌は最强のセンタ–	0	400、950	后出しの权利	–	和桐皇训练
		最强の敌	0	400、950	–	–	和桐皇训练

关于结局



在练习部分的两场比赛选择同一个对手才能看到结局，在海常、秀德、桐皇的结局都得到后，冰室才会登场，得到冰室的结局后，紫原才会登场，得到紫原的结局后赤司才会登场，通关一次后，在开始可以选择“I・H篇”或“合宿篇”开始，保留取得的指引条，练习增加的数值不保留，具体可取得的结局如下表：

结局编号	条件
1	练习比赛对海常两胜
2	练习比赛对海常一胜一负
3	练习比赛对海常两负
4	练习比赛对海常一负一胜
5	练习比赛对秀德两胜
6	练习比赛对秀德一胜一负
7	练习比赛对秀德两负
8	练习比赛对秀德一负一胜
9	练习比赛对桐皇两胜
10	练习比赛对桐皇一胜一负
11	练习比赛对桐皇两负
12	练习比赛对桐皇一负一胜
13	赢了冰室
14	输给冰室
15	赢了紫原
16	输给紫原
17	赢了赤司
18	输给赤司

隐藏要素

在看过所有的结局后，可以开启隐藏剧本，在进入Gallery选项时可以按下面按键开启隐藏剧本，成功开启的话会有提示音。

1.L・R・L・R・L・R・□・△・L・R・START

2.按住→键再按10次R键

3.按住L和R键，再按□・↑・↓・△・△・←・←・↓，松开LR，按START



本作比较FANS向，游戏的原创剧情都十分有趣，角色间的互动也很符合原作人物性格，但是比赛部分以及日常AVG部分玩家参与的比较少，让非FANS玩家会感到有些无聊。

PSVITA PlayStation.Network

orgarhythm





文 乌冬 美编 sienna

PSV SLG 模拟・策略&节奏

奥伽韵律

オルガリズム

Acquire	日版	2012年8月9日
1～2人	3990日元	无对应周边

当年由平井武史开发的《太空频道5》以新感觉的玩法在玩家间引起了不小的话题，这次平井武史带领新团队NEILO再次为我们带来了这款玩法独特的《奥伽韵律》，想知道本作有什么与众不同，下面就来看一下吧。

基础知识

玩法简介

本作有点类似塔防游戏，不过双方的位置调换了过来，玩家扮演的是进攻的一方，需要不断进军，击溃沿路的敌人，直至打倒最后的BOSS。同时本作还融入了音乐游戏的要素，在控制作战单位时，需要跟随BGM的节奏点击指令，这样才能强化以及增加作战单位，提高作战的效率，相反，如果无法跟随节奏点击指令，那就无法增加作战单位，而且还会一直处于低能力状态，对作战是相当不利的。

画面解说



①等级

现在作战单位的等级，正确完成节奏指令后提升，最大可提升到5级。

②暂停标志

作用和Start键相同，点击后进入暂停菜单，菜单从左至右依次为继续游戏、重新开始与退出关卡。

③作战单位

玩家的作战单位，分为土、水和火三种属性，分别对应黄、蓝和红三种颜色，它们会跟随在光之神身后移动，通过节奏指令可以指挥它们行动。

④作战单位数

现在玩家率领的作战单位数量，上方白色的数字为可行动的单位数，下方为总数量，当出现MAX标志时，表示作战单位数量已经达到最大。

⑤敌人

同样也分为土、水和火三种属性，从身体颜色不好区分属性的话，通过血槽的颜色也可区分。

⑥Combo数

连续成功完成节奏指令后会自动增加，主要影响过关后的分数。

⑦属性关系

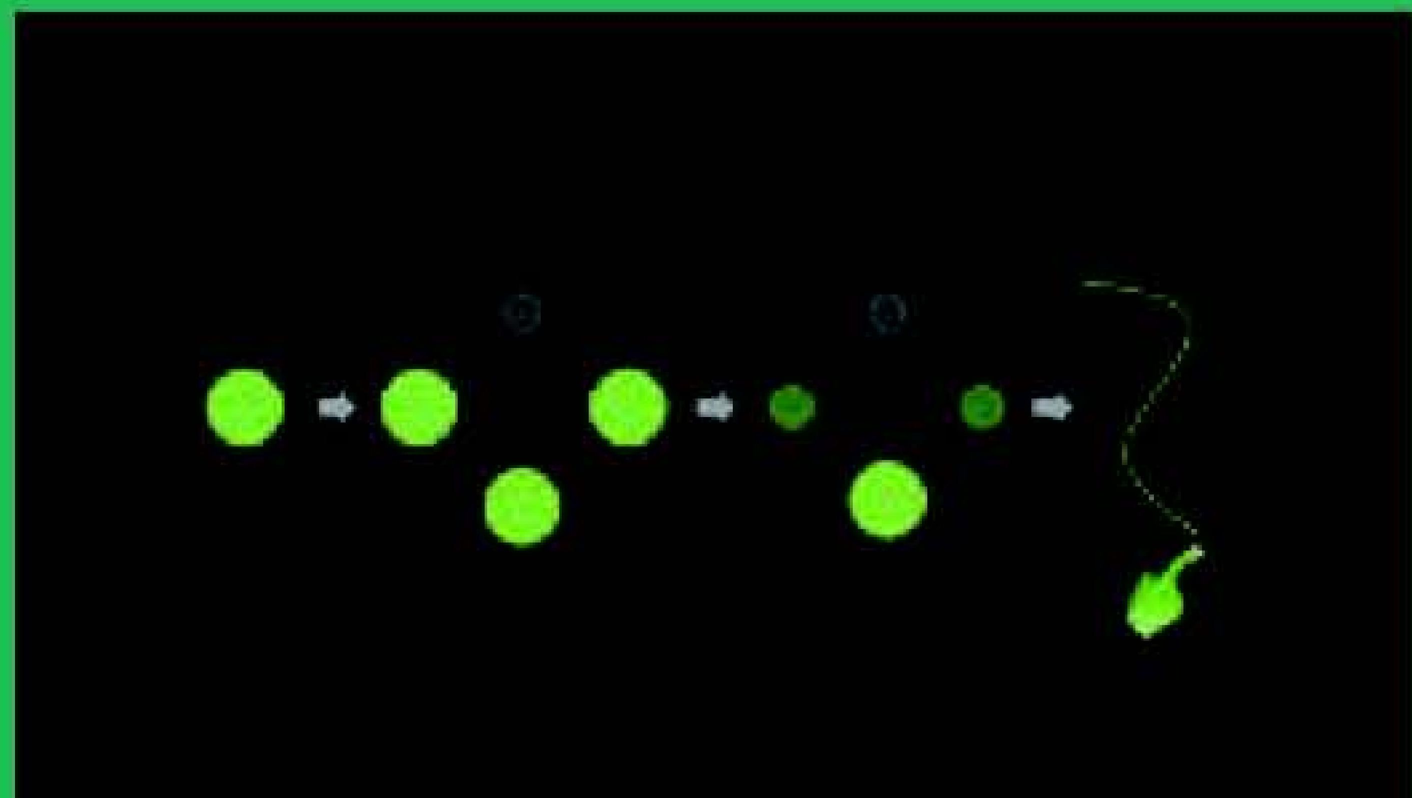
简单难度中会表示游戏三种属性的关系，用来方便还不熟悉的玩家，普通以上难度不会表示。

⑧光之神

相当于司令，被击倒的话就会Game Over。

操作方法

本作主要为触控操作，操作步骤共分为四个阶段，其中前三个阶段画面中会有反复缩小的圈，需要玩家配合节奏点击屏幕。第一个阶段为开启指令窗，点击时机是当圈缩小到光之神身上时；第二和第三阶段为选择指令，指令有上下左右各四个，点击时机是圈和指令重合时。当三个阶段准确地点击后都就算指令成功，这时作战单位的等级就会提升，得到能力与数量的加成，但如果其中一步没有点准的话就算失败，等级不但不会提升，同时等级已经升高了的话还会降低一级，不过注意不管指令成功与否，步骤都会逐步递进，不能退回到上一步或中断。最后一个阶段为配置作战单位，这一步无需配合节奏，想把兵力分配到哪里只需在屏幕上划相应的地方就可以了，划的线长度决定配置的单位数量，具体数量会在划线时显示，完成后整个操作步骤就算结束了，要进行下一次操作接着重复刚才的步骤即可。另外游戏还有行动取消指令，如果发现兵力配置的位置不理想，可以连点背触板4下，这样所有作战单位都会复位，不过同时也会强制降回1级，要慎用。



▲操作的四个步骤。

属性



操作的第二阶段为选择属性，点击相应的颜色的图标就为选中该种属性，接下来可以让对应属性的单位行动。三种属性呈三角相克关系，具体关系可参考上图。战斗时强势属性对弱势属性时攻击力和防御力都会提升，可以说有着绝对的优势，不妨多多利用一下。另外游戏中还有光和暗两种属性，它们不受相克关系影响。

攻击方式

操作的第三阶段为选择攻击方式，作战单位的攻击方式共有四种，但注意一开始时只能用打击一种，后面三种需要在流程中陆续解锁。



打击：最基础的攻击方式，对敌人进行接近打击。



弓：水平方向的长距离攻击，并且弓箭可以越过部分的障碍物，不过无法攻击到高台的敌人。



投石：4人一组使用投石攻击，攻击频率低，但可以攻击到高台处的敌人。



自爆：接触敌人后进行自爆攻击，虽然攻击力高，但使用后该作战单位也会死亡，另外当有两个作战单位或以上使用自爆时，敌人无法通过它们之间的区域。

支援

在选择属性的第二阶段时，除了对应三种属性作战单位的图标外，上方还有一个灰色的图标，这就是支援图标。支援图标平时处于半透明的不可点状态，需要通过和敌人战斗让光之神HP槽上方的支援槽有了一定的累积才能使用，支援使用方法和配置作战单位一样，只要在画面上划了线后，就能对该区域的作战单位起到作用。支援的指令共有五种，具体作用如下。



攻击：消耗一格支援槽，一定时间内提升范围内作战单位的攻击力。



防御：消耗一格支援槽，一定时间内提升范围内作战单位的防御力。



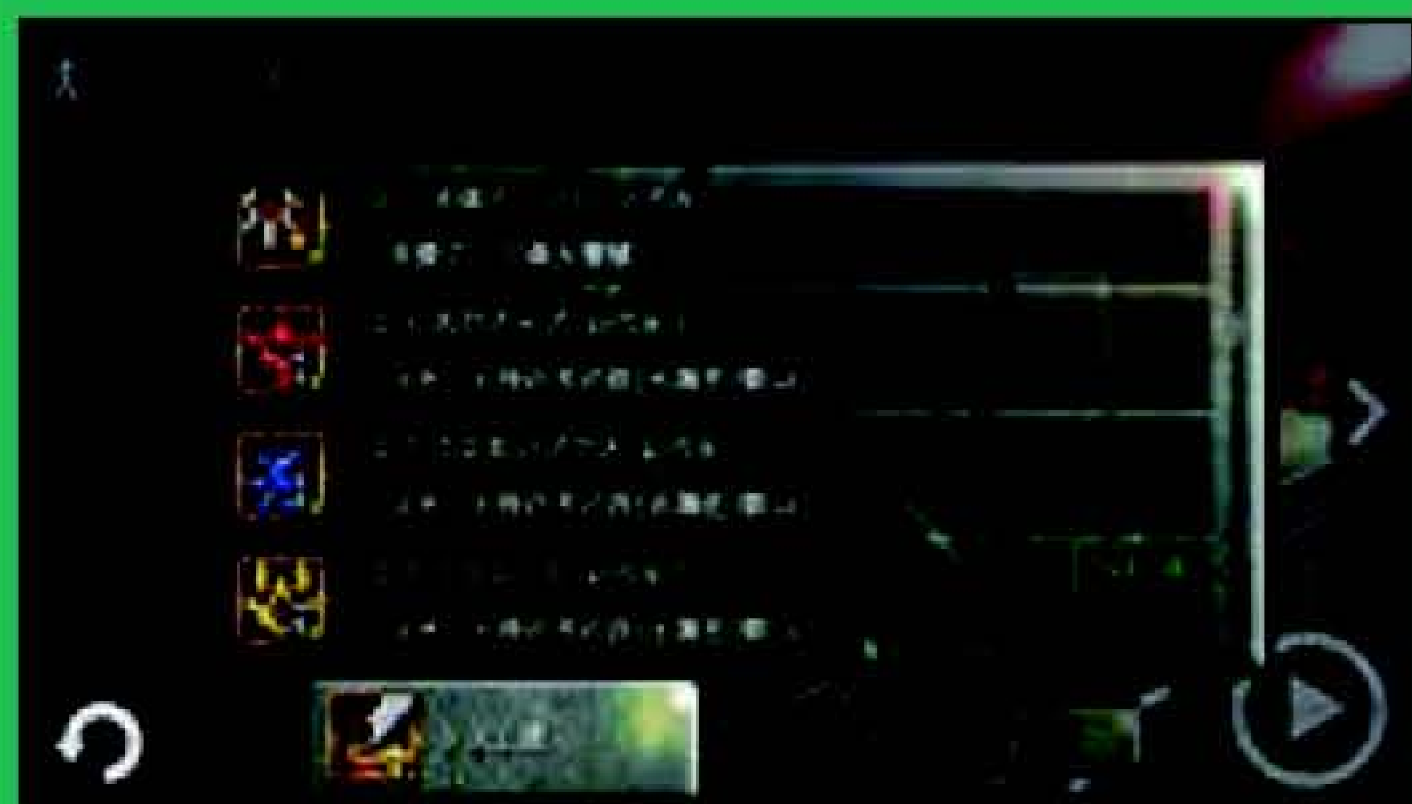
回复：消耗一格支援槽，一定时间内徐徐回复范围内作战单位的HP。


减速： 消耗一格支援槽，一定时间内减缓范围内敌人的移动速度。


落雷： 消耗一整条支援槽，对范围内的敌人进行高伤害的落雷攻击。

技能

随着游戏的进行，光之神会习得各种各样的技能，技能可以在关卡开始前选择一个装备，从而获得加成效果，比如提升光之神的体力上限、增加回复支援指令的回复量、增加属性相克的效果等等，为攻关起到不小的帮助。



背版

由于光之神是自主移动的，无法控制，玩家在第一次玩的关卡中经常会被突然出现敌人和机关等打个措手不及，所以在失败的挑战中记下敌人和机关的配置，就能在接下来的挑战有所准备。另外需要记的还有BOSS的攻击方法，本作BOSS的攻击方法和杂兵有着很大的不同，就算关卡前面的部分打得很顺利，最后被难缠的BOSS打死的情况也不在少数，所以掌握BOSS的行动规律也是很必要的，比如哪种攻击方式对BOSS比较有效、哪个部分需要用特定属性来克制等，懂得这些后BOSS战也会事半功倍。



要点

先玩教学模式

本作不体贴的地方，就是单人模式并没有教学关卡，如果刚开始游戏就直接进单人模式游戏的话，相信大部分人都会被本作独特的玩法给难住，不出一会就Game Over了。所以刚接触本作时，推荐先进标题菜单的教学模式（Tutorial）学习游戏的基础，这里会循序渐进为玩家讲解基本内容，完成全部的教学内容后，就能对游戏有个大致的了解了。



掌握拍子

本作是战略游戏的同时也是音乐游戏，难度上升不仅在于敌人数量的增加，难度高的关卡BGM节奏也会变快，同时一般版面和BOSS版面使用的是不同的BGM，增加玩家跟随节奏点击指令的难度。要克服这些没有捷径，只有像音乐游戏一样听熟曲子，并且不断联系，尽量做到无缝的点击，这样可以获得较多的行动次数以及尽快提升作战单位的等级和数量。



本作的玩法很新鲜，但同时难度也不低，笔者就是在没有进行教学模式的情况下直接玩单人模式，结果碰壁再倒回来学基础的典型例子，而且中盘后对玩家的技术要求会越来越高，要玩好本作真的要做好觉悟。

文 随风 编 阿鲁 美编 咕噜



时隔一年不到的时间，续作《美食的俘虏 美食生存者2》继续在PSP平台上大放光彩。不但大幅增加了游戏内容，还根据漫画的发展增加了全新的人物，同时修正了前作中一些不足的地方。那么到底游戏有多大的进化呢，还是一起去游戏中一探究竟吧。

PSP	ACT	动作・狩猎
美食的俘虏 美食生存者2		
トリコ グルメサバイバル！2		
NBGI	日版	2012年7月5日
1～2人	5230日元	无对应周边

基本操作

键位	作用
方向键	手动调整视角/选择选项
滑杆	角色移动
○	确定/采取食材/特殊攻击/配合△键为发动必杀技/配合R键为吃下便当
□	轻攻击/配合R键为释放辅助必杀技
△	重攻击/配合R键为威吓攻击
×	取消/跳跃/配合R键为横向回避
L	恢复正面视角
R	防御
SELECT	切换地图显示
START	开启菜单

基本菜单一览



サバイバル：任务模式，分为主线任务和自由任务两种

キッチン：料理模式，可以在这里制作料理提升等级、觉醒技能、查看已获得的食材等等

グルメ界チャレンジ：挑战模式，可以通信对战进行双人挑战

データベース：查看食材和怪物的情报

システム：保存游戏进度



模式介绍

サバイバル

任务模式，该模式分为两种，故事任务模式（オーダー）和自由任务模式（フリー）。故事任务模式下玩家无法自由选择操作角色以及同伴，且该模式下每个任务都需要达成特定的条件才会结束，一般来说都是收集一定数量的指定食材。完成一定数量的故事任务后，自由任务模式会开启，玩家可以在该模式下自由选择出战的角色和同伴以及出战的时间段（白天或夜晚）。自由任务下没有完成任务的概念，返回最初的基地就可以选择完成任务，是一个给玩家自由收集食材的模式。游戏后期，在标题画面的システム中选择パスワード输入，可解开一些隐藏任务，密码见右。

密码	追加任务
さいきょうなつつ	テーブル大草原追加任务
どんどんまろん	グリル溪谷追加任务
むげんこんぶ	フリーザー冰原追加任务
ぶいぶいそう	天空の野菜カゴ追加任务
うぃーくりーのみ	コナモン砂漠追加任务
ぼとるくりすたる	キッチンホール大溪谷追加任务

グルメ界チャレンジ

挑战美食界模式，该模式需要至少通过第一个章节后才会解开。玩家可以选择一名角色来挑战游戏中出现的凶暴怪物，完成后可以获得不少食材作为奖励。另外，这个模式下玩家也可以通过联机的方式来招募其他玩家一起挑战。



基本系统

游戏的玩法

游戏以任务制推进流程。玩法类似“《怪物猎人》系列”，地图被划定为数个区域，玩家在这些区域中探索，击破敌人，或者收集指定食材来完成任务。游戏中的食材分为击倒敌人获得和采集获得这两类，达成任务目标后需要回到基地才算完成任务。



必杀攻击

当玩家进行攻击或被攻击时，体力槽下方的气力槽会逐步累积。累积到至少一格以上后同时按下○+△键，就能够释放威力强大的必杀技了。释放的时候全身无敌，根据操作角色的不同，攻击力和攻击范围也会有一定的区别，且消耗所有气槽。如果玩家在气槽全满的情况下发动，那么释放时还会出现华丽的角色特写。



关于玩家的体力

战斗中玩家的体力会在最上方显示，当玩家被敌人攻击或使用特殊技能时会减少。吃下便当，又或者是直接吃下食材则会回复。如果在战斗中玩家被攻击力大于自身残余体力的攻击击中的话，会以空血状态存活下来。该状态下玩家会以强化姿态继续行动，算是濒死状态下的强化手段之一。但如果这种状态下再被击中的话，会导致任务失败而直接退到标题画面。

威吓攻击

在玩家进行防御时（R键），再按下△键就可以使用威吓攻击，使用时会消耗一定量的体力，范围颇大。威吓攻击没有攻击力，但可以让一些弱小的怪物进入无防备状态。无防备状态下的怪物会长时间内失去行动能力，靠近后根据提示按下△键能够将怪物捕捉。成功捕捉后可以在怪物图鉴里看到该怪物的详细介绍，不同的怪物只要捕捉一次就够了。另外，除了威吓攻击能够让怪物进入无防备状态外，从怪物背后靠近，或者将怪物击打到一定程度也会触发该状态（怪物身上出现△键提示），很多大型的BOSS级怪物需要用这种方法才能捕捉。



辅助必杀

游戏中玩家的同伴会随着主线任务的进行而加入，除了四名可以操作的主控角色外（一周目通关后会追加第五名角色），在任务中还能够携带两名同伴，分别为战斗同伴（メインパ-トナ-）和辅助同伴（ザブパ-トナ-）。两种同伴都会在战斗中辅助并帮助玩家回收各种食材，其中战斗同伴会随着攻击而逐渐累积气力槽，气力槽蓄满后同时按下R+□键可以发动强力的辅助必杀技，辅助必杀技一般来说可以在一定时间内提升全员的攻击力，但也有其他的同伴会使用特殊效果的必杀技，例如可可的大范围毒雾。

便当

在收集了指定的食材后，玩家可以选择制作各种便当，与料理不同的是便当制作后会直接放入便当栏。在玩家战斗时，同时按下R+○键进行食用，可以回复一定的体力值并增加经验，经验达到要求后提升角色的等级并增加四项基础能力，比起料理来说要方便许多，可以算是携带型的回复道具。注意一些特殊的料理，吃下后即使不升级，也会增加一点对应的能力，这一点可以从料理经验后显示的颜色来表示，蓝色为精神力，红色为攻击力，黄色为防御力，绿色为技术力。便当一次最多能够制作四个携带在身上，在没有便当的情况下，玩家也可以直接食用各种食材，但只会帮玩家回复体力，不会增加经验。

制作料理

收集够一定数量的食材后，就可以在菜单中选择制作料理了（フルコ-ス制作），料理一共分为八个种类，即前菜、汤、鱼料理、肉料理、主菜、沙拉、甜点和饮料，完全符合原作的设定。每种类型的料理一开始只能做最低级的，做出一次后会自动开启下一级的料理菜单，每种类型料理的最高级需要在完成每个大章节后会逐步开启（当然也要凑齐指定的食材）。等级越高的料理效果越好，吃下后获得的经验越高。这也是本作中角色获得经验的惟一途径。料理除了可以吃外，还可以让角色的技能觉醒，在菜单中选择“スキル创作”，就可以看到主控角色的技能觉醒条件，集齐指定食材后制作对应的料理就可以觉醒技能，技能觉醒后会自动开启下一级技能的觉醒料理条件，后期一些高级技能所需要的料理食材非常多哦。



主要人物介绍

阿虏（トリコ）

本作的主角，美食猎人四天王之一。为了追求人生的菜单而四处旅行的美食猎人。他的食量非常惊人，全世界30万种可食用材料据说他已经吃过6000种。虽然外表看上去很凶恶，但本性非常善良，实力强劲，聚集了大量的伙伴进行着美食探索之旅。阿虏作为本作中套上主角光环的角色，基本



能力平均，但总体的攻击速度和攻击力算是四天王中数一数二的，初期技能很少，在升级后可以学得□□△、□□□□□△、和□□□□□□△。第一招可以连续释放远距离攻击，是阿虏最实用的远程攻击方式，升到最高级后最后一段攻击还可以追加巨大的冰柱。□□□□△是中等范围的多段高输出技能，最高级还可以释放一个远距离的冲击波。□□□□□△的释放速度很慢，但范围巨大。只要学会了这三招，基本可以应付所有的情况。阿虏的特殊攻击是投技，可以抓住敌人丢出去。升级投技后还可以增加威力以及投掷方式等等。总体来说是本作中最好用的角色。



可可（ココ）



美食猎人四天王之一，是四天王中脾气最好、最体贴的男人。浑身都是毒，并自身附带多种毒属性抗体，擅长使用毒属性攻击。因为某件事被阿虏请来助阵，因此加入了队伍。他的实力很强劲，人生高级菜单也只剩下2种就完成了。游戏中可可的特点在于各种连续技都带毒，一旦击中后可以给怪物附加上毒状态，一定时间内体力徐徐减少。基本攻击手段中□□□□算是非常实用的，速度快，后段释放毒的同时还可以击飞前方小范围的敌人，在混战中非常实用。如果觉醒了强攻击，中途还可以插入类似阿虏□□□□△的攻击方式，毒气剑的范围要稍微大些。一般来说，可可最常用的还是狙击模式，按下○键后再按下指定键，可以释放各种远距离的毒气子弹。○键是会爆发的大范围毒气弹；△键是大范围下毒雨的降雨弹；□是长距离的连发弹；×则会释放一个毒气回旋镖。在战斗中让同伴在前方牵制，自己运用好这四种子弹在远处狙击怪物才是可可最主要的攻击手段。可可的缺点比较明显，攻击力低，需要连发来增加伤害输出。



萨尼（サニ-）



美食猎人四天王之一，拥有一头彩发，身体修长。他的触觉非常敏锐，可以在很远的距离将敌人打飞。每根头发据说为肉眼看不见的0.1微米粗细，但却能承受250公斤的重量，因此他的一头彩发也是他最强力的武器。为人喜欢美丽的东西，是四天王中最注重形象的人。使用头发的萨尼整体实力要比前两人低一些。萨尼的基本攻击中，可以配合强攻击来发动一些远距离、或者是大范围的攻击方式。但大部分都属于高连段技能，加上本身攻击力并不是很强，输出要稍微弱点。萨尼的特殊技为头发攻击，按下○键后会进入头发模式，该模式下和可可一样可以按对应的按键来释放不同的头发攻击，其中不乏□键这种远距离攻击方式。不过头发模式下的攻击大部分也偏弱，对大型敌人来说比较吃力。萨尼还拥有其他角色不能使用的特技，那就是跳跃后按下×键可以在空中漂浮，在空中漂浮时同样可以使用特殊的头发攻击。



泽布拉（ゼブラ）

美食猎人四天王中的最后一名，同时也是四人中最残暴、最霸道的人。因为之前使26种物种灭绝而被长期关押在美食监狱，但因为某个契机被放了出来。使用特殊的音弹作为攻击手段，破坏力是四天王中最强的。泽布拉是美食猎人四天王中最后加入队伍的，同时也是基础能力最强的一名。攻击力位于四人之首，但攻击速度却是所有人中最慢的。基础连击中，配合各种强攻击最后一段都可以变成大范围的攻击技，但由于速度很慢，容易被敌人躲开或者打断，使用的时候一定要找准敌人的空隙。泽布拉的特殊技为音波模式，按下○键进入该模式后，可以使用各种音波炮，攻击远距离的敌人。总之，泽布拉算是高手向角色，在高难度下一定要注意他那缓慢的攻击速度。



小松(こまつ)

拥有六星厨师地位的大厨，同时也是IGO直属的料理长，梦想是成为一流的厨师。为人心地善良，为了能做出更好的食物而跟着阿虏四处探险。游戏中小松基本上没有什么攻击力，但有他在场的战斗中，玩家可以随时与其对话制作各种料理直接吃（在其头上出现刀叉的提示时），是非常的方便技能之一。



玲（リン）

美食猎人四天王萨尼的妹妹，是美食研究所专属的药剂师，擅长使用各种药物。因为哥哥以及暗恋阿虏的原因留在队伍内。



泰利（テリ-）



是美食细胞培养出来的古代高级生物斗狼的克隆体的孩子，母亲被GT机器杀死后阿虏为其报了仇，因此泰利成为了阿虏的伙伴，战斗的潜力非常高，目前正在急速成长中。



玩后感

游戏的整体素质和前作相比区别不大。在保持了前作的风格、画面以及全程语音的基础上，增加了大量的内容，其中包括新的同伴，以及全新的场景和任务，一直可以延续到二周目，整体游戏时间有保证。不过游戏的玩法还是没有太大的突破，系统依旧缺乏深度，后期大量的怪物只是换个颜色就被当成各种亚种，相比较“《怪物猎人》系列”还有非常大的差距。当然，游戏的还原度还是做得比较好的，喜欢原作的玩家都可以找到共鸣点，向喜欢动作游戏的玩家以及原作FANS推荐。

游戏一品轩

收罗近期精品二线游戏

栏目主持：LIKY

文 翔Starry、Civily练

PopCap对外宣布《植物大战僵尸2》将在2013年推出，而且是众平台制霸哦，PSP、PSV、NDS、3DS一个都不落下，虽然时间上看还有点远，但是心里还是好期待，这两年的网络版、中国版的《植物大战僵尸》都让人觉得乏善可陈的感觉，没啥新意，希望PopCap能在明年给我们带来惊喜。

本辑游戏推荐 让后代继承我们的战斗！

PSP 亚加雷斯特战记 婚姻

アガレスト战记 Mariage

◆Compile Heart◆S・RPG◆日版◆容量：1.16GB

《亚加雷斯特战记》是PC平台上的一个著名的S・RPG系列，自2007年发售后以其唯美的人设和细腻剧情深受玩家的好评，而近日系列最新作登陆到了PSP平台。本作的故事非常宏大，整个游戏的剧情分为三个大的章节，每章的故事情节各自描述了男女主角不同的生活，甚至其后代的冒险历程，并且每章的游戏系统也会根据剧情需要有所变化，整体给人一种浪漫的感觉。本作的画面制作得不错，3D建模的角色非常精细，飘逸的头发和合理的表情都让人物栩栩如生，而一些特色鲜明的傻怪物设定给人留下了很深的印象（有个拿棒子的猪傻乖傻乖的）。本作的冒险相对简约，队伍在点线式的大地图和迷宫中进行探索，标注了“NEW”表示没有去过，重要地点则标注“EVENT”，而大地图上经过的道路会变成黄色，如果想练级还可以按L+R强制遇到怪物，虽说这样的设定方便了探索，但是小C个人觉得还是略显单调。本作采用回合制的战斗方式，而游戏的战斗职责系统比较新颖，4名角色可以分别设定为攻击、防守、支援和调节四个职责，并能在战斗外随意调换，而角色触发对应职责的技能再与其他角色配合能让战斗变得更加具有技巧性。值得注意的是角色的敏捷值在本作中作用较大，影响开始时的行动顺序和之后两次行动的间隔，有时差距过于悬殊会很容易造成一边倒的战况。此外，本作的恋爱元素也是颇为有趣，除了基本的交流提升好感度以外，本作中还允许结婚生子，并让孩子继承父母的能力参与到战斗中组成队伍。总的来说本作的素质还算不错，合理的节奏和优美的画面能让玩家玩得更舒服，但是过于丰富的游戏内容和系统会让上手变得没那么容易，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲本作的人设眼睛都特别大。



▲打哪只怪物好呢？

推荐给：原作的粉丝玩家・RPG爱好者

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

强袭魔女 白银之翼

ストライクウィッチーズ —白银の翼—

◆Cyberfront◆STG◆日版◆容量：385MB

岛田文金是日本著名的萌系兵器娘插画家，他所创作的《强袭魔女》除了在动漫界有着很大的影响外，在游戏界也有着不俗的表现。游戏讲述的是20世纪中期，来自于异世界的军队入侵地球，少女们向着怪兽发起了反击。本作主要分为冒险和战斗两部分，前者的比重虽然不多，但玩家除了发展剧情看妹子卖萌外，还可以对战斗前的组队或阵型进行调整，比如Y形适合对付大范围的敌人，而三角形对成列的敌人有着奇效。虽说本作的冒险部分画面挺精细的，但是战斗部分却实在是差强人意，除了背景单调外也几乎看不出小萝莉的脸，敌人的攻击方式也显得较为乏味，不过别以为本作的难度会有多么低，由于人物处于站立姿态，相对于子弹和敌人都显得较大，玩家务必要对判定相当熟悉才能有效地躲避子弹，此外，由于被敌人击中后领队会获得一个短暂的无敌时间，多加利用可以避免不少风险。虽说本作的战斗部分做得很一般，但是作为一款改编游戏却让粉丝们更全面体验原作中的剧情和战斗氛围，感兴趣的玩家不妨一试。


▲BOSS看起来好震撼啊。

推荐给 原作的粉丝·对射击游戏感兴趣的玩家

一起来试试钓鲈鱼 垂钓在次世代

Let's Try Bass Fishing FISH ON NEXT

◆角川Games◆SLG◆日版

本作是角川Games推出的一款休闲类游戏，本作充分利用了PSV的触摸功能，并吸收了移动平台同类游戏的一些优点，让玩家能更好地体验钓鱼的乐趣。游戏的人设虽然比较卡哇伊，但是场景和鱼类却更倾向于写实，特别是对鱼鳞、鱼鳍等细节描绘得非常细致，而根据天气的不同，水深能见度也会发生相应变化。游戏中玩家可以通过触控来完成各项操作，举例来说手指向上划动是抛甩鱼竿，向下划动是收鱼竿，而触碰背部面板可以对视线焦距进行调节，值得注意的是抛竿在本作中是一个技术活，如果浮漂在鱼群里相对更容易吸引上钩，但是如果有丝毫偏差上钩就变得异常困难了。为了让钓鱼的玩法更加丰富，厂商还在本作中设置了挑战和联赛两个模式，玩家可以在其中选4人进行每个季节的挑战或者巡回比赛。虽说作为一款钓鱼游戏本作并不算非常专业，但是高超的耐玩度还是值得喜欢钓鱼的玩家尝试。

推荐给 钓鱼爱好者·对钓鱼感兴趣的玩家



▲这是一次大丰收哦！

这间活动室被不回家部占领了 携带版 学园夏日战争篇

この部室は帰宅しない部が占領しました。ぽーたぶる 学园サマー ウォーズ编

◆Boost On◆AVG◆日版◆容量：660MB

《这间活动室被不回家部占领了》是冈崎登创作的一部轻小说作品，该作品继广播剧化后又以文字冒险形式游戏化登陆到了PSP平台。游戏故事讲述了高中生柊木在回学校寻找失落的手机时意外遇到两名美少女，发生一系列事件后开始了同居恋爱喜剧。本作的画面非常精美，除了细腻的背景CG画外，还引入了Live 2D系统，人物在对话时面部表情会慢慢发生改变，并且手上或头部的动作也是细致入微，在喜怒哀乐的表现上都有不俗的表现。本作的中心舞台就是在校园，玩家需要在校园的各个地点来回游走，并与在该地点遇到的女主角或角色们进行会话来展开分支剧情，其中的剧情除了涉及男女爱恋外也有很多校内社团间的相互对抗，而在每天基本的日常活动之后，略显邪恶的是每晚玩家可以选择和一个你喜欢的妹子“同居”（小C想歪了），聊聊每天下来的心里话。除了丰富的特殊结局设定外，本作还附带了一个有趣的时钟模式，游戏中的角色将以各种卖萌动作向玩家报时或进行提醒，宅男们必定会春心萌动，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 冒险游戏爱好者·喜欢小萝莉的宅男


▲妹子们等着玩家。

勇敢传说

Brave

◆Disney◆ACT◆美版◆编号：6065

不久前迪斯尼和皮克斯合作的冒险动画电影《勇敢传说》（Brave）在全世界如火如荼地上映，为了获得更大的影响，电影出版方除了与Imangi合作推出了《神庙逃亡 Brave》外还在NDS推出了这款横版动作游戏。本作的剧情和电影基本保持一致，玩家要操纵小女孩在神秘的苏格兰高地进行冒险，3D场景虽然不算多么的精细，但也把森林的氛围表现得恰到好处，一开始玩家拥有的长剑和弓箭两种攻击方式，而为了减低操作难度弓箭存在着辅助瞄准功能，只要指向大致的方向就能击中敌人，游戏进行到中期还会融入土、火、风、雷四种属性要素，比如玩家在触摸屏选择雷属性时攻击时会带紫色，此时攻击头上有雷属性标志的敌人会有加成效果。此外，在关卡间隙玩家除了可以在大地图选择地点外，还可以组合身上拥有不同特性的装备。虽说本作的动作、隐藏、谜题等要素很丰富，但都是蜻蜓点水一般，没有太多值得研究的要素，更适合初玩动作游戏的玩家或电影的粉丝。

推荐给：原电影的粉丝玩家·对动作游戏没有深入要求的玩家


▲小心身后的树精形成包围之势。

豆腐忍者

TO-FU COLLECTION

◆HotGen◆PUZ◆美版◆编号：6066

《豆腐忍者》是iOS平台上一款很有趣的动作益智游戏，除了人物设定招人喜爱外，爽快的操作和精美场景也让游戏的乐趣增加不少，而近日这款作品被移植到了NDS平台。就如游戏的名字一般，玩家需要通过触摸屏控制这个方块豆腐来进行闯关，只需要用手指按在豆腐忍者上，按你要去的方向拉长豆腐再松开，豆腐就能弹过去了，一路上有许多需要收集的蓝色的夜明珠，最后撞到那个红色的彩球即算过关。虽说游戏没有时间限制，但是系统会根据你收集到的夜明珠数和你弹射的次数进行评价，其实想完美过关难度颇大，而随着游戏的深入，尖刺、高压电、激光束等障碍物会悉数登场，特别是在通道两边挂满了尖刺的话，玩家必须保证豆腐的弹射路线在一个很小的角度内保持直线，否则一碰就挂，对微操有着很高的要求。总的说来本作有一个特别Q的感觉，上百个关卡可以让玩家好好玩上一段时间，喜欢挑战的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给：益智游戏爱好者·对挑战充满兴趣的玩家



▲小C还挺喜欢这个可爱的小豆腐的。

鹿狩王

鹿狩王

◆Arc System Works◆STG◆日版

本作是Wii上有名的狩猎游戏《鹿狩》的续篇，除了延续了以往游戏的流程和设定外，还加入更多新的动物和游戏模式，让玩家能在3DS上感受更真实的狩猎体验。本作虽然以猎鹿为主题，但是实际还是存在兔子、老鹰、狗熊等丰富的猎物，玩家可以用弩或步枪等武器对它们进行猎杀，按下R键开启到狙击模式可以攻击距离更远的动物。除了利用触摸屏外，本作还允许玩家通过陀螺仪来辅助瞄准，没有出现在画面中的猎物将会以图标方式显示在屏幕边缘，玩家只需沿着大致的方向即可找到它们的踪迹。如果觉得任务模式有些乏味，那么不妨尝试一下本作的“限时模式”和“VS模式”，在前者中玩家要在限定时间内连续狩猎各种动物，每干掉一个都会增加相应时长，并获得到更高的分数，而后一个模式则是和朋友一起比赛看谁能先猎到猎物。此外，小C还很意外地发现本作支持3DS的AR机能，玩家可以通过摄像头将现实中世界的作为动态场景进行狩猎，让人感觉非常新鲜，对狩猎感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给：前作的粉丝玩家·对狩猎感兴趣的玩家



▲猎场被移动到了真实场景。

宝石连接 疯狂山脉

Jewel Link Mysteries Mountains of Madness

◆GSP◆PUZ◆欧版◆编号：6056

本作是“《宝石连接》系列”的最新作，这次的冒险舞台是荒芜的南极雪原，玩家将在这里通过有限的道具和资源来追寻宝石的下落。本作保持了同类游戏的手绘风，但是不知为何在细节方面似乎不太精细。本作把欧美冒险游戏“寻物”这个主题和方块类游戏结合在了一起，在冒险部分玩家需要根据上屏的清单提示找到对应的物品，而所得到的物品有两种用处，第一就是在场景发亮的地方用于发掘宝石，比如小刀可以割开帆布，锤子可以打碎玻璃窗，而在方块游戏的关卡中斧头等道具还可以用来辅助消去方块，如果玩家顺利通过会获得哑铃、齿轮等成就（为什么不能是华丽一点的东西？）。此外，本作中还时不时穿插了一些限时拼图游戏，虽然这些拼图很难，但只关系玩家获得成就，并不影响最后的通关。总的来说本作各方面的元素融合的有些不自然，但是玩起来节奏还是很舒畅的，感兴趣的玩家不妨把本作当作一款小游戏合集来玩耍。



▲还有两个物品没有找到，到底在哪里呢？

推荐给：益智类游戏爱好者·对雪地探险感兴趣的玩家



PSP短消息

●Konami经典RPG“《幻想水浒传》系列”的最新作《幻想水浒传 交织百年之时》在近日发布了简体中文版，虽说汉化质量不错，但是还存在少量死机BUG，玩家可以先尝尝鲜。

●Prototype推出的校园恋爱冒险游戏《小小克星》在近日发布了简体中文版，不过由于受到文本上限的大小限制，所以相对PC版本部分文本做了一些的修改，但是并不影响剧情的理解

●近日推出的《新说封神演义》是一款《封神演义》作为题材的冒险类游戏，主要描写的是背负着黑暗过去的主人公杨戬，作为封神计划的重要人员参与战斗，并与同伴培养感情展开恋爱。此外，故事的流程中主人公有经常有“阴阳”两种形态的选择，分别对应妖怪化路线和保持仙人身分路线的剧情。



▲用发明的力量改变世界！

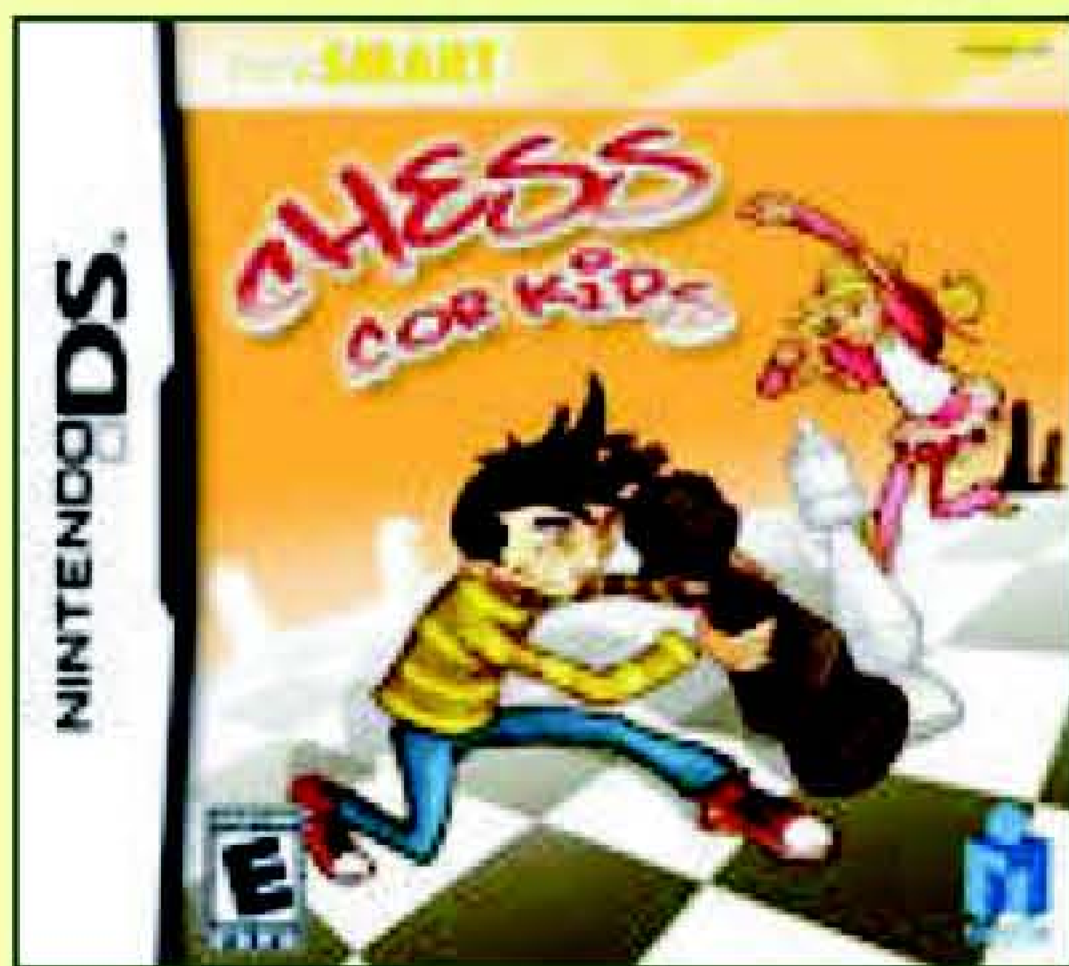
●2006年由“日本一”在PS2平台发售的冒险类游戏《发明工房》近日被移植到了PSP平台，游戏中主人公娜诺卡需要在1年之内在工房制作与研究各种物品，并且接受城镇中的委托解决问题并制作出的物品可以放在自己的店子里出售，随着店铺的繁盛带动整个城市的发展。

NDS短消息

●RPG大作《口袋妖怪 黑2·白2》终于在近日发布了相对完美的繁简汉化版，并且支持汉字的输入，“《口袋妖怪》系列”的粉丝们不要错过。

●在欧美风靡一时的桌游《勾勾疯狂骨头》近日被搬上了NDS平台，本作中可爱的小游戏除了能让玩家玩得不亦乐乎外，还可以有众多千奇百怪的有趣公仔值得收藏。

●近日推出的《儿童国际象棋》是一款以儿童为目标群体的益智类游戏，本作中不再是传统的黑白配色，鲜艳的棋盘给人一种充满鲜活的感觉，游戏中呆萌的角色向导会一步一步教会玩家国际象棋的各种规则，本作非常适合家长陪着孩子一起玩耍。



▲充满童趣的国际象棋。

●为了配合电影上映，动作游戏《马达加斯加3 欧洲通缉犯》在近日推出，四个好伙伴逃出非洲后迫切想要回到纽约，但它们意外加入了一个欧洲的巡演马戏团，旅途上的演出也唤醒了四人内心对表演事业的渴望与热情，不过他们的到来惊动了当地的动物管制中心，一场惊险的冒险就此展开。

最近攒钱买了一款Skullcandy最便宜的耳塞，虽然省吃俭用了好久，但是觉得还是非常值得，即使不用煲的效果也很出众啊！重低音真的是刚刚的，听摇滚歌特别的爽。不过那个耳塞线真的好细啊，而耳塞最容易坏的就是在线上了，看来不得不精心呵护它了。

文 酷洛洛 美编 咕噜



PSP/NDS ACT 动作・清版

全假面骑士 骑士世纪2

オ-ル假面ライダ-ライダ-ジェネレ-ション2

NBGI	日版	2012年8月2日
1～2人	6280日元	无对应周边

特摄迷为止期待的《骑士世纪2》正式发售了，本作在前作的玩法基础上，更注重游戏的速度感，并且对现有的骑士加入新的技能以及攻击动作，加上新登场的角色。之前作中让人颇为遗憾的是游戏不支持通信协力游戏，在《骑士世纪2》中，这个问题也得以解决了，同学们可以拿起掌机与身边的好友们扮演假面骑士，齐心消灭邪恶的怪人们。另外本篇攻略会以PSP版为中心。



基本操作

按键	作用
方向键	移动
□	轻攻击
△	重攻击
○	必杀技
×	跳跃
L	防御
R	骑士能力（部分骑士）
滑杆←	为主控角色使用回复药
滑杆→	为同伴角色使用回复药
L+←	后回避
L+↑	上路回避
L+↓	下路回避
L+○	超必杀技
L+×+○	超必杀技2（部分骑士）
START	暂停
SELECT	搭档骑士的战术切换

PSP版与NDS版的各自特点

PSP版存在支援骑士（サ-ド ライダ-）的功能，部分骑士发动连续攻击（アサルトアタック）的时候，满足一定条件可以召唤出与主控骑士有一定关系的骑士角色登场加入攻击。而NDS版和前作一样，玩家可以利用触摸屏直接给骑士们使用回复物品。

密码

通过在游戏开始菜单的パスワ-ド中输入密码，可以直接开启游戏中尚未获得的角色，而其中メテオ和フォ-ゼ的密码为开启他们的超必杀技。假如玩家全部输入的话，游戏初始就能够使用大部分角色了。不过从效率来说，其实通关会比输入这50条密码要轻松一点……

对应角色	密码
1号	B4KECSHM
2号	Q7EBKS32
V3	F3AZ58PW
ライダ-マン	X5SFW9CH
X	N7XZBHPQ
アマゾン	D5V4KPQJ
ストロンガ-	A9HG8BDC
スカイ	Y2BQ5RE8
ス-パ-1	B73GFMCY
ゼクロス	Q9V8K53T
ブラック	B2G8EQYH
RX	C97HPJZ6

对应角色	密码
真	X8H7SGFR
ZO	W27YCMAT
J	J83BHEDM
クウガ	R9G7S8DW
アギト	G8FWRK4Y
G3-X	S4LE53CM
ギルス	T64YPSQL
龙骑	K7EVXH8J
ナイト	V546QFNH
ゾルダ	V2GZU7RT
ファイズ	T3EZ9F2H
カイザ	T63DCLK7
剑	Z7ECMAX3
ギャレン	B38E94M6
カリス	R42NSYBQ
レンゲル	W82ABSHN
响鬼	X4ZMQHDL
威吹鬼	D3WTK4NM
轰鬼	C3VQ8K7T

对应角色	密码
斩鬼	M29D8XFJ
カブト	H34JNRBU
ガタック	D2WXR7HG
电王	V9BZMYNQ
ゼロノス	T5C2FUKN
NEW电王	R4WAXZB7
キバ	D823KGNV
イクサ	P6LD5FV4
ディケイド	N268CJZS
ディエンド	X2Y3U4P6
キバ-ラ	F567XTEU
ダブル	N2GJQ3AS
アクセル	P29A5VDL
スカル	Z49VJ62S
オ-ズ	P4SQVL9R
バ-ス	B378M4CY
プロトバ-ス	E2JLUDWR
メテオ	S7XM2RN5
フォ-ゼ	X4Y76EDL
ウイザ-ド（隐藏角色）	M4J5D3SX

道具商店

本作中的商店不再设立在个别关卡中，在选择关卡界面就可以按□键进入商店购买物品。和前作一样，商店中除了一般的回复道具以及属性增强道具外，还可以购买到各角色专用的强化道具，而其中部分道具需要完成指定关卡才能购买。

商店全道具一览

名前	价格	专用角色	效果	开放条件
ライフチャ-ジ	10	通用	回复所有体力	初期
バイタルトレ-ニング1	300	通用	体力+6～7，上限为300	初期
バイタルトレ-ニング2	1000	通用	体力+7～8，上限为999	结晶原野
アタックトレ-ニング1	100	通用	攻击+3～4，上限为100	初期
アタックトレ-ニング2	300	通用	攻击+4～5，上限为200	不死鸟神
アタックトレ-ニング3	1000	通用	攻击+5，上限为300	最终决战
ディフエンストレ-ニング1	100	通用	防御+3～4，上限为100	初期
ディフエンストレ-ニング2	300	通用	防御+4～5，上限为200	不死鸟神
ディフエンストレ-ニング3	1000	通用	防御+5，上限为300	最终决战
スキルトレ-ニング1	100	通用	技巧+3～4，上限为100	初期
スキルトレ-ニング2	300	通用	技巧+4～5，上限为200	不死鸟神
スキルトレ-ニング3	1000	通用	技巧+5，上限为300	最终决战
トレ-ニングリセット	10000	通用	清除通过强化道具提高的能力值	最终决战
かめんライダ-ぶのはた	500	フォ-ゼ	习得超必杀技	初期
けんぽうぎ	500	メテオ	必杀技性能上升	初期
わざのマフラ-	500	1号	“わざの1ごう”性能强化	扩大战线
ちからのてぶくろ	500	2号	“ちからの2ごう”性能强化	扩大战线
ちからとわざのマフラ-	500	V3	“V3バリヤ-”效果时间延长	砂尘遗迹
かがくしゃのはくい	500	ライダ-マン	必杀技性能上升	砂尘遗迹
マ-キュリ-かいろ	500	X	“ロングポ-ル”所消耗体力减少	仕挂罠道
ガガのうでわ	500	アマゾン	“ジャングルジャンプ”期间全身无敌	森林绝壁
ちょうでんしダイナモ	500	ストロンガ-	“エレキダイナモ”充电速度上升	古城潜入
ハングライダ-	500	スカイライダ-	“セイリングジャンプ”衍生的技能强化	落石登山
ばいかのごくい	500	ス-パ-1	必杀技性能上升	暗讨试练
じゅうじしゅりけん	500	ZX	必杀技性能上升	落石登山
キングスト-ン	500	BLACK	“バイタルチャ-ジ”可以进行2段蓄力	毒蛇住处
てん・かい・ちのいし	500	シャド-ム-ン	“シャド-フラッシュ”蓄力时间缩短	月影银玉
リボルケイン	500	BLACK RX	“たいようのきせき”发动条件降低	毒蛇住处

名前	价格	专用角色	效果	开放条件
DNAさいぼう	500	シン	受到伤害马上恢复姿势	袭击包围
オルゴ-ルどけい	500	ZO	“ヒ-リング”回复速度上升	暗夜教会
せいれいけつしょう	500	J	“Jパワ-”效果上升	暗夜教会
アマダム	500	クウガ	更容易进入ライジングフォ-ム状态	黄昏兄弟
むのうやくキャベツ	500	アギト	“オルタチャ-ジキック”蓄力时间缩短	黄昏兄弟
けいさつてちょう	500	G3-X	“にんげんのいじ”效果时间上升	地上脱出
バイクこうぐセット	500	ギルス	“ほうこう”效果时间上升	森林绝壁
けいやくカ-ド	500	龙骑	“ドラグレ-ッダ-”威力上升	狞猛番犬
エリのリング	500	ナイト	“ダ-クウィング”性能强化	狞猛番犬
ゴロウちゃんのパスタ	500	ゾルダ	“マグナギガ”的攻击次数增加	古城潜入
トカゲのくしやき	500	オウジャ	红色能力槽存在期间攻击时不会因被攻击而打断	最终决战
ゆいのらくがき	500	オ-ディン	必杀技性能上升	最终决战
ファイスアクセル	500	ファイズ	アクセルウォ-ム状态时可以发动技能	袭来都市
ウェットティッシュ	500	カイザ	填装时间缩短	结集军势
ラウズのアブソ-バ-	500	ブレイド	可以安装两个卡片技能	空中神殿
パズルのピ-ス	500	ギャレン	可以安装两个卡片技能	空中神殿
あまねのえ	500	カリス	可以安装两个卡片技能	不死鸟神
のぞみのおにぎり	500	レンゲル	可以安装两个卡片技能	不死鸟神
やくしまのバチ	500	ヒビキ	召唤“ディスクアニマル”の次数增加	水脉洞穴
そうけのおしえ	500	イブキ	射击必杀技在敌人身上蓄积炸弹数量增加	水脉洞穴
こいするかつお	500	トドロキ	“トドロキステ-ジ”体力回复效果增加	飞来精锐
たむけのはな	500	ザンキ	“よみがえるいかずち”的效果增强	飞来精锐
きゅうきょくのとうふ	500	カブト	“クロックアップ”时间停止效果上升	孤立空间
やきゅうボ-ル	500	ガタック	“クロックアップ”时间停止效果上升	孤立空间
あにきしお	500	キックホッパ-	“クロックアップ”时间停止效果上升	最终决战
おとうとみそ	500	パンチホッパ-	“クロックアップ”时间停止效果上升	最终决战
ナオミのコ-ヒ-	500	デンオウ	“クライマックス！”发动条件降低	失踪通路
デネブキャンディ-	500	ゼロノス	“デネブひょうい”发动条件降低	水脉洞穴
テディのおまもり	500	NEWデンオウ	发动“カウントダウン”期间能力上升	防卫突破
ブラッディロ-ズ	500	キバ	“ダ-クネスム-ンブレイク”效果强化	连战应酬
753Tシャツ	500	イクサ	可以携带更多的按钮	森林绝壁
たびびとのカメラ	500	ディケイド	增加“カメンライド”的变身数量	钢铁巨人
ライダ-カ-ド	500	ディケイド	增加“カメンライド”的变身数量	钢铁巨人
えいじろうのケ-キ	500	キバ-ラ	“わらいのツボ”性能上升	危险夜行
ハ-ドボイルドハット	500	W	各种形态的能力上升	结集军势
はるこのペンダント	500	アクセル	必杀技性能上升	地上脱出
あきこのしゃしん	500	スカル	“ハ-ドボイルド”的效果上升	死神记忆
ハ-モニカ	500	エタ-ナル	“NEVER”发动后弱点减少	最终决战
あしたのパンツ	500	オ-ズ	习得超必杀技	结集军势
バ-スマニュアル	500	バ-ス	カンドロイド召唤发动条件降低	暗讨试练
アツアツおでん	500	バ-スプロトタイプ	“せんじょうのいし”回复效果上升	暗讨试练

战斗详解

战斗画面解说



1.玩家HP
2.搭档角色HP
3.超必杀槽
4.搭档战术
5.骑士能力标记（部分骑士）
6.敌方HP
7.回复药剩余数量

轻攻击（□）

轻攻击是所有攻击中威力最低的攻击类型，但是其速度快、连段次数多、可衔接重攻击以及必杀技的特点，让它成为地面攻击的主要起手，不同骑士的轻攻击连段次数各不相同，但大多数为5段，而第5段必定为吹飞攻击，玩家可以随时连上必杀技甚至行动取消，进而展开进一步攻势。

重攻击（△）

重攻击相对轻攻击威力较高，而且配合轻攻击不同的攻击次数衔接，会有不同的攻击效果，以轻攻击5段的假面骑士威力□□△的衔接重攻击是吹飞攻击，这时可以挑起进行空中轻攻击连段；□□□△的衔接重攻击为使敌人长时间硬直的扫腿等。另外重攻击任何时候都可以进行行动取消。

必杀技（○）

必杀技是骑士的攻击招数中伤害较高的一种，在前期往往一击可以消去敌方大部分的HP，除了单独按○键施放之外，通过配合不同的方向键也会演变出不同的必杀技。不过必杀技大多存在较长时间的准备时间或出招后硬直，若放在连段中使用，尽量不要选择存在准备动作的必杀技，出招快才能避免敌方在玩家攻击途中总遭到反击。

骑士能力（被动状态或R）

每一个骑士都有属于自己的特殊能力，有的为被动（例如1号）、有的则为主动按R键发动（000、W等大部分英雄），这些骑士能力除了还原了原作中各骑士的设定外，还能为玩家在战斗中争取优势，也是区分各骑士不同性能的指标，玩家可以多尝试他们的骑士能力，选出最适合自己攻关的一位作为主要使用角色。

行动取消与连续攻击（地面攻击期间×）

本作中存在行动取消的动作，玩家在地面攻击期间按×键，就能够取消之前攻击的动作，同时向前方进行一小段带攻击判定的冲刺，之后可以接上任何攻击。注意行动取消只适用于在地面发动、且最后动作不浮空的攻击。利用行动取消，基本上所有英雄都能很轻松地在地面展开多段攻击，如果招式性能的衔接效果较好，甚至可以变成“地面连段→行动取消→地面连段”的循环连段，让对手毫无反击之力。不过游戏中也存在连续攻击的设定，当玩家连段达到30HIT以上，且之前未发动连续攻击，行动取消的时候就会强制发动连续攻击，自动对命中的敌人展开一段连打后将其吹飞，这时行动取消就会强制结束。

支援骑士

游戏中部分骑士在发动连续攻击时，可以召唤出特定的骑士出现在当前一段的场景中，直至当前这段场景的敌人被完全消灭之后才会离开。支援骑士一定程度可以分散敌方的攻击火力，而且由于支援骑士并没有HP的设定，因此也不用担心像搭档的AI一样存在被击倒的可能性。另外注意一点，如果选择的搭档骑士与玩家选择的骑士为支援骑士的配对关系，玩家发动连续攻击时，将无法召唤搭档骑士（存在多位支援骑士的角色除外）。以下是游戏中存在支援骑士的角色，以供参考。

角色名称	对应支援骑士
フォーゼ	メテオ
	オーズ
ファイズ	カイザ
龙骑	ナイト
	ゾルダ
1号	2号
	V3
W	アクセル
オーズ	フォーゼ
ライダーマン	V3
G3-X	アギト
バース	バースプロトタイプ
クウガ	アギト
アギト	ギルス
ディケイド	キバーラ
ブレイド	カリス
レンゲル	ギャレン
ZO	J
斩鬼	轰鬼
キックホッパー	パンチホッパー

超必杀技（L+○）

当玩家HP下方的环形槽蓄满，槽就会变成通体紫色，这时代表玩家操作的骑士可以发动按L+○超必杀技，超必杀技为固定全屏幕攻击，发动超必杀技期间会有还原原作的超必杀动作以及台词。超必杀技攻击力与角色等级成正比，等级越高，超必杀威力也会随之上升，是用来清场以及秒杀BOSS的杀手锏。另外当玩家操作的骑士与个别骑士站在附近的时候，发动超必杀技的话会出现两位骑士的同时超必杀技攻击，不过威力并没有明显的不同，纯粹属于欣赏性质。另外部分骑士更存在合体必杀技，例如1号与2号就会使出双人骑士飞腿。另外部分骑士存在第二种超必杀技（L+×+○），但实际威力与一般超必杀技并无区别。



搭档战术

单人模式下，游戏中的搭档由AI操控，玩家虽然无法直接操纵搭档角色，但是可以通过SELECT调整搭档角色的战术，绿色为标准、红色为进攻为主、蓝色则为防御为主。另外这里说一下，游戏中AI操纵搭档，其HP相比玩家操纵的角色要多好多，差不多是原来的两倍，所以即使AI表现不怎么样，但一般都不会拖累玩家。

有关战斗失败

游戏中战斗失败条件有两种，包括玩家操作角色HP耗尽或者搭档角色HP耗尽，所以如果发现自己或搭档HP不足，就要立即为其使用回复药。

流程难点攻略

游戏全部共有5个难度，分为容易（かんたん）、普通（ふつう）、困难（むつかしい）、危险（きけん）以及巅峰（クライマックス），前三个难度是初期便存在的，任意难度打通World6的“最终决战”后会，就会开通危险难度，而打通危险难度的“最终决战”，则开启最后一个巅峰难度。本作整体流程十分简单，只有小部分关卡存在难点。这里酷洛洛列出了所有关卡的相关过关奖励要素以及人物要求，以及部分难度较高的关卡完成方法。注意部分关卡存在2个任务，其中第2个任务需要在危机难度以上才能够完成。

不同难度下的杂兵关战术

游戏中在相同的难度下，不同关卡的攻关战术其实大抵相同，这里笔者给出不同难度下攻关的战术经验，玩家只要熟悉不同难度的应对以及选角方式，要完成所有难度其实并不是难事。

容易/普通/困难:这三个是游戏中初期便开启的难度，其实玩家一开始便以困难为目标冲一周目也不是难事，前两个难度下对付杂兵的作战方式，只要上前连续使用轻攻击，偶尔接个必杀技基本就能安然

度过。困难模式下敌人如果一套轻攻击+必杀技打不死，则可以利用行动取消的方式连接多套连段。由于游戏的超必杀技槽是可以继承到之后的关卡，即使更换角色，超必杀技的累积槽依然不会消失，所以如无危险情况，大可以把超必杀技留到BOSS关再使用，一次超必杀一般可以耗掉BOSS一半或以上的HP，从而大幅节省攻关的时间。

危险：除了等级的上升，杂兵攻击意识增强之外，最大的特点是杂兵受到起手的攻击可能不会出现硬直，这有点像游戏中一些小BOSS的特性，因此一些起手较慢的必杀技尽量不要单独使用的，地面攻击以起手较快连段速度快的轻攻击为主，可以快速打出杂兵的硬直状态，之后再接上必杀技或行动取消进行进一步连段。另外危险模式开始必杀技槽蓄积速度明显上升，加上这里的小BOSS血量明显增多，在一些杂兵关卡的最后也无需吝啬超必杀。虽然难度提升，不过危险难度下大部分关卡的经验都十分可观，即使对付杂兵也会受不少伤害，但依靠这游戏“升级时回复角色所有HP”这一设定，基本还是比较安全的。

巅峰：游戏中最高的难度，这里的杂兵受到攻击不容易硬直的特性相比危险难度更明显一点，但最大的问题是全体杂兵攻击都大幅提高，地面攻击时要留意背后偷袭，因为被前后夹攻可能一下则就遭到秒杀，就算99级也不例外，因此巅峰难度下杂兵战某程度比BOSS战还要困难。该模式下适合等级在70以上的关卡，不建议以地面连段+行动取消的连段套路在清怪，应使用最简单的空中○——绝大部分骑士都拥有的骑士飞腿为主要攻击形式，地面则采用释放时间短且带强力吹飞效果的攻击，以“一波吹飞”的游击战形式逐渐削减杂兵的HP。推荐角色以1号和剑这类必杀技简单明快攻击高的角色为主，招式过于花俏的角色在该难度下会十分吃亏。另外到这个难度时，相信玩家至少有1名角色达到了99级，但99级的角色反而不适合清巅峰难度的杂兵关，因为不再升级，就没有升级回复HP的好处，把他放到搭档骑士里面去吧（BOSS关还是很不错的）……

全关卡资料与难点攻关

World1

名称	易	普	难	危	巅	关卡任务	过关奖励
袭来都市	1	2	5	27	42	1.使用必杀技击倒10人以上过关	ファイス
						2.体力50%以上过关	カイザ
狩猛番犬	2	4	7	29	44	1.队伍中包含フォ−ゼ且过关	リュウキ
						2.使用ファイズ的超必杀技击倒BOSS过关	ナイト
扩大战线	3	5	8	30	45	1.使用回复药少于2	1ゴウ
						2.使用回复药少于1	2ごう
结集军势	5	7	10	32	47	1.Combo数20以上	W
						2.Combo数60以上	オ−ズ
毒蛇住处	8	10	13	35	50	1.队伍中包含リュウキ且过关	BLACK
						2.使用ゾルダ的超必杀技击倒BOSS过关	BLACK RX

狩猛番犬



该BOSS各难度下的行动方式基本一致，玩家最佳的攻击位置为其附近，一般用轻攻击连打即可，这样也方便迅速进行防御，当其举起单手的时候要迅速防御，以抵挡其地面的振动波。当其头部缓缓向下的时候是准备向前冲撞，这时是无法防御的，应迅速往其身后奔跑，可以离开其攻击范围。一般攻击并不建议在其中间进行，因为BOSS会跳起转身并使用冲击波，这时同样无法防御。

毒蛇住处



游戏中第一个骑士BOSS，之后的骑士BOSS战其实都可以按照这里的战术为攻关蓝本：在危险难度之前，只要HP足够都可以上前“硬杠”，但危险和巅峰难度就必须做到“先防御后攻击”，本关的王蛇所有攻击都可以防御，每当其攻击完毕后，用轻攻击连打必定会出现硬直，之后再行动取消→轻攻击连打循环连段，即可给予一次可观的伤害。而1号、W等角色都很适合这种轻攻击的循环连段。

World2

名称	易	普	难	危	巅	关卡任务	过关奖励
水脉洞穴	10	12	15	37	52	1.使用回复药少于2	ライフチャ–ジ最大持有量3→4
						2.使用トドロキ和ザンキ过关	ヒビキ イブキ ゼロノス
疾走通路	10	12	15	37	52	1.队伍中包含1ごう且过关	デンオウ
						2.队伍中包含アクセル且过关	
砂尘遗迹	11	13	16	38	53	1.队伍中包含デンオウ且过关	V3
						2.队伍中包含NEWデンオウ且过关	ライダ–マン
地上脱出	13	15	18	40	55	1.Combo数30以上	G3–X
						2.使用回复药少于1	アクセル
孤立空间	14	16	19	41	56	1.使用必杀技击倒15人以上过关	カブト
						2.使用V3和ライダ–マン过关	ガタック
暗讨试练	15	17	20	42	57	1.体力50%以上过关	ス–パ–1 バ–ス
						2.使用必杀技击倒20人以上过关	バ–スプロトタイプ
黄昏兄弟	17	19	22	44	59	1.队伍中包含カブト且过关	ライフチャ–ジ最大持有量4→5
						2.使用カブト和ガタック过关	クウガアギト

疾走通路

某程度可能是游戏中难度最高的一关，这里需要不断为周围的陷阱和跳过地下的空洞，一旦掉落洞穴就会宣告失败，尤其是危险以及巅峰难度下，非常考验玩家的反应，不过幸好这种关卡的陷阱出现规律是固定的，只要玩家记住路上每一个陷阱的出现位置以及正确的回避方法，总会完美过关的。



黄昏兄弟

由于是两个BOSS，因此平时的连段方式很容易遭到对手的打断，玩家可以先让搭档吸引其中一个BOSS，然后自己再集中攻击另一位BOSS，另外这里就不要吝啬超必杀技了，可以节省不少缠斗的时间。



World3

名称	易	普	难	危	巅	关卡任务	过关奖励
古城潜入	20	22	25	47	62	1.Combo数30以上	ストロンガ−
						2.队伍中包含ス−パ−1且过关	ゾルダ
仕挂罠道	20	22	25	47	62	1.队伍中包含クウガ且过关	X
						2.队伍中包含ギャレン且过关	
钢铁巨人	21	23	26	48	63	1.队伍中包含X且过关	ディケイド
						2.使用J的超必杀技击倒BOSS过关	ディエンド
空中神殿	22	24	27	49	64	1.使用カイザ的必杀技击倒10人以上过关	ブレイド
						2.使用イクサ的必杀技击倒15人以上过关	ギャレン
防卫突破	23	25	28	50	65	1.Combo数30以上	NEWデンオウ
						2.使用回复药少于1	
连战应酬	24	26	29	51	66	1.队伍中包含ゼロノス且过关	キバ
						2.使用ガタック的必杀技击倒15人以上过关	
不死鸟神	26	28	31	53	68	1.使用ナイト的超必杀技击倒BOSS过关	カリス
						2.使用リユウキ和ナイト过关	レンゲル

仕挂罠道

和“疾走通路”一样是跑路关，因为没有陷阱，所以相对来说会容易一点，但更注重跳跃的时机。本关同样需要玩家记规律，另外注意中后段的路上会有自动毁坏的桥梁，因此每一个桥梁都不要停留太长时间。





钢铁巨人

该BOSS主要弱点在头部，因此玩家只能不断空中A连打来攻击，其最具威胁的就是那连发的导弹，连续命中即使99级的角色也非死即残，因此要分外留意，推荐回避方法是先站在上方，等待BOSS举手发射到达后迅速往下前方移动，这样导弹就会全部往上方打去。另外BOSS还会喷雾以及锤地攻击，不过伤害都不高，同学们可以尽管无视，当BOSS受到一定攻击后就会晕倒，注意其晕倒时对上路存在攻击判定，这时应先往下走，等其完全倒下再进攻。



World4

名称	易	普	难	危	巅	关卡任务	过关奖励
森林绝壁	27	29	32	54	69	1.使用ブレイド和ギャレン过关	アマゾン
						2.使用カリスト和レンゲル过关	ギルス イクサ
暗夜教会	28	30	33	55	70	1.使用アクセル的必杀技击倒10人以上过关	ZO
						2.Combo数60以上	J
飞来精锐	29	31	34	56	71	1.使用ヒビキ和イブキ过关	トドロキ
						2.使用回复药少于1	ザンキ
袭击包围	30	32	35	57	72	1.使用アマゾン的必杀技击倒3人以上过关	シン
						2.队伍中包含ギルス且过关	
死神记忆	32	34	37	59	74	1.使用W的超必杀技击倒BOSS过关	スカル
						2.使用W和スカル过关	

袭击包围

消灭3波2人一组的小BOSS即可，难度不大，经验却很丰富，是十分好练级的关卡。玩家可以考虑选择有远距离吹飞攻击的角色，不断吹飞两个小BOSS来单方面压制，例如OOO的海洋联组形态，还有影月（シャドームーン），他们的→○都十分适合。



World5

名称	易	普	难	危	巅	关卡任务	过关奖励
落石登山	34	36	39	61	76	1.使用アギト和G3-X过关	スカイライダ-
						2.队伍中包含ZX且过关	ZX
怪魔坑道	35	37	40	62	77	1.队伍中包含BLACK RX且过关	–
						1.使用必杀技击倒20人以上过关	
灼热咆哮	36	38	41	63	78	2.队伍中包含メテオ且过关	–
						1.使用回复药少于1	
危险夜行	37	39	42	64	79	1.队伍中包含キバ且过关	キバ–ラ
						2.Combo数60以上	
足元注意	38	40	43	65	80	1.体力50%以上过关	–
						2.队伍中包含シン且过关	
地底决战	40	42	45	67	82	1.使用オ–ズ和W过关	–
						2.使用1ごう和2ごう过关	

地底决战



该BOSS为巨大的假面骑士，如图左边为玩家攻击时的主要站位，以轻攻击连打为主要输出手段，这个位置可以回避BOSS对中央的激光以及所有地震攻击。当BOSS举起单手向天时代表要使用落石攻击，可以从一边奔跑到另一边回避，即使一时不幸无法完全回避，也不至于遭到石头的连续攻击。当其跳起的时候是代表使用瞄准玩家的连续落石，这时玩家必须不断移动来回避。

World6

名称	易	普	难	危	巅	关卡任务	过关奖励
结晶原野	42	44	47	69	84	1.Combo数40以上	–
						2.队伍中包含キバ–ラ且过关	
怪人行进	43	45	48	70	85	1.使用必杀技击倒15人以上过关	–
						2.使用回复药少于1	
浮游回廊	44	46	49	71	86	1.使用回复药少于3	ライフチャ–ジ最大持有量
						2.队伍中包含スカイライダ–且过关	5→6
透明冷彻	45	47	50	72	87	1.Combo数60以上	–
						2.不使用回复药	
博士终末	47	49	52	74	89	1.队伍中包含オ–ズ且过关	–
						2.使用バ–ス和バ–スプロトタイプ过关	
激斗空间	48	50	53	75	90	1.使用ディケイド和ディエンド过关	–
						2.体力50%以上过关	
最终决战	53	55	58	80	95	1.使用フォ–ゼ和メテオ过关	エタ–ナル　オ–ディン　王蛇　キックホッパ–　パンチホッパ–
						2.使用回复药少于2	

最终决战

游戏周目的最终关，全关由两部分组成，第一部分是两个小BOSS战，作战思路与“黄昏兄弟”基本相同，而且这部分实际难度比“黄昏兄弟”要低一点，他们特别怕骑士踢，几乎每一踢都必定吹飞（包括巅峰难度），玩家不妨多用。

第二部分为巨大BOSS战，其攻击顺序固定为“挥动右手（左边）→技能攻击”如此循环，因此玩家主要站位应在右边手臂旁，然后主要攻击其右手，以下是最终BOSS各技能攻击的应对策略。

1.红水晶炸弹齐整地排列在场上，一定时间后集体爆炸，这时玩家要躲在两边水晶的中间位置，该位置是爆炸的盲点，水晶也可以破坏，但相对来说不实际，还是以躲避为主。

2.三个黄色电水晶先停放在场上，一段时间后开始移动，对接触的玩家造成伤害（无法防御），该水晶不论是停顿还是移动时都可以破坏的，一个骑士飞腿就可以解决，所以玩家选择的角色最好是空中



〇为飞腿的假面骑士，可以减少水晶的攻击数量甚至全清。

3.从空中向玩家连续射出蓝色冰水晶，该水晶撞击地面后会形成冰块，玩家接触冰块也会受伤，这里最好的方法就是不断奔跑以及切换上下路来回避。

4.比较少用的招式，从边上连续发出冲击波，玩家可以在反方向等待攻击，留意冲击波的飞行轨道在上路还是在下路，然后朝反方向转移路线回避即可。

5.HP少于1／2时的秒杀技，空中缓缓放出紫色光球，当光球落到地面就会发生连环爆炸，可以直接秒杀玩家。当紫色球召唤与降落期间，BOSS的中央水晶部分是可以攻击的，不断攻击使其昏迷倒地，这时秒杀技就会被打断。

Another

名称	易	普	难	危	巅	关卡任务	过关奖励	开启条件
连续特训	18	20	23	45	60	1.使用回复药少于1	–	结晶原野
						2.不使用回复药	–	
挑战斗技	18	20	23	45	60	1.使用回复药少于1	–	契约战士
						2.不使用回复药	–	
切札占师	38	40	43	65	80	1.使用ストロンガ－的超必杀技击倒BOSS过关	–	连战应酬
						2.不使用回复药	–	
创造生命	38	40	43	65	80	1.使用ZO的超必杀技击倒BOSS过关	–	结晶原野
						2.不使用回复药	–	
太阳制裁	38	40	43	65	80	1.使用X的超必杀技击倒BOSS过关	–	飞来精锐
						2.不使用回复药	–	
月影银玉	38	40	43	65	80	1.使用BLACK的超必杀技击倒BOSS过关	シャド－ム－ン	灼热咆哮
						2.使用BLACK RX的超必杀技击倒BOSS过关	–	
究极之间	58	60	63	85	99	1.使用クウガ的超必杀技击倒BOSS过关	–	最终决战
						2.不使用回复药	–	
屈强斗志	38	40	43	65	80	1.使用回复药少于1	–	最终决战
						2.不使用回复药	–	
再来兄弟	38	40	43	65	80	1.使用回复药少于1	–	最终决战
						2.不使用回复药	–	
契约战士	38	40	43	65	80	1.使用回复药少于1	–	最终决战
						2.不使用回复药	–	
再临记忆	38	40	43	65	80	1.使用回复药少于1	–	最终决战
						2.不使用回复药	–	

名称	易	普	难	危	巅	关卡任务	过关奖励	开启条件
战斗员馆	38	40	43	65	80	1.使用回复药少于1	–	最终决战
						2.不使用回复药	–	
结晶暗夜	38	40	43	65	80	1.使用回复药少于1	–	最终决战
						2.不使用回复药	–	
残党怪人	38	40	43	65	80	1.使用回复药少于1	–	最终决战
						2.不使用回复药	–	
黄道遗迹	38	40	43	65	80	1.使用回复药少于1	–	最终决战
						2.不使用回复药	–	

创造生命

该BOSS的近距离激光是无法防御的，而且还会连续使用多次，近身进攻时需要十分谨慎，可以考虑先让AI队友与其缠斗（反正AI的HP就是多），等BOSS对其使用激光完毕后迅速上前用普通攻击→行动取消的循环连段展开一阵暴打，当连段断开后继续离开BOSS，继续让AI上前应付，如此循环就不难解决了。



月影银玉

开放最后一名角色“影月（シャドームーン）”的关卡，对决的自然是他本人。影月的剑气飞行道具攻击是无法防御的，这点一定要注意，因此攻击要以近距离为主，必要时使用行动取消冲刺到他背后，有时候可以巧妙地回避掉他起来时使用的各种技能。



再来兄弟

“黄昏兄弟”的强化版任务，主要难点是前面有一段杂兵战，推荐角色等级务必要85以上且不到99级，前段杂兵战要利用升级的回复HP设定熬过，至于后面的双BOSS和“黄昏兄弟”打法相同，推荐留超必杀技在后面使用。



究极之间

游戏中推荐挑战等级最高的一关（99级），不过如果真拿99级的角色去挑战，会发现意外地简单。由于该BOSS没有任何无法防御的攻击，只要等他乖乖地放完招，就可以用轻攻击将其打至硬直，然后用行动取消继续连段，笔者推荐等级为85左右，至少时间上不会打得太慢，又有经验拿。





游戏的卖点依然是各种“骑士”，由于本作包括敌方骑士也可以使用，可谓厚道非常，不过这对于一般玩家来说并不是什么吸引的地方，因此本作依然躲不开FANS向的设定，不过游戏难度不高，打击感也颇为爽快，加上华丽的超必杀画面，作为近期的消暑作品也是不错的哦。

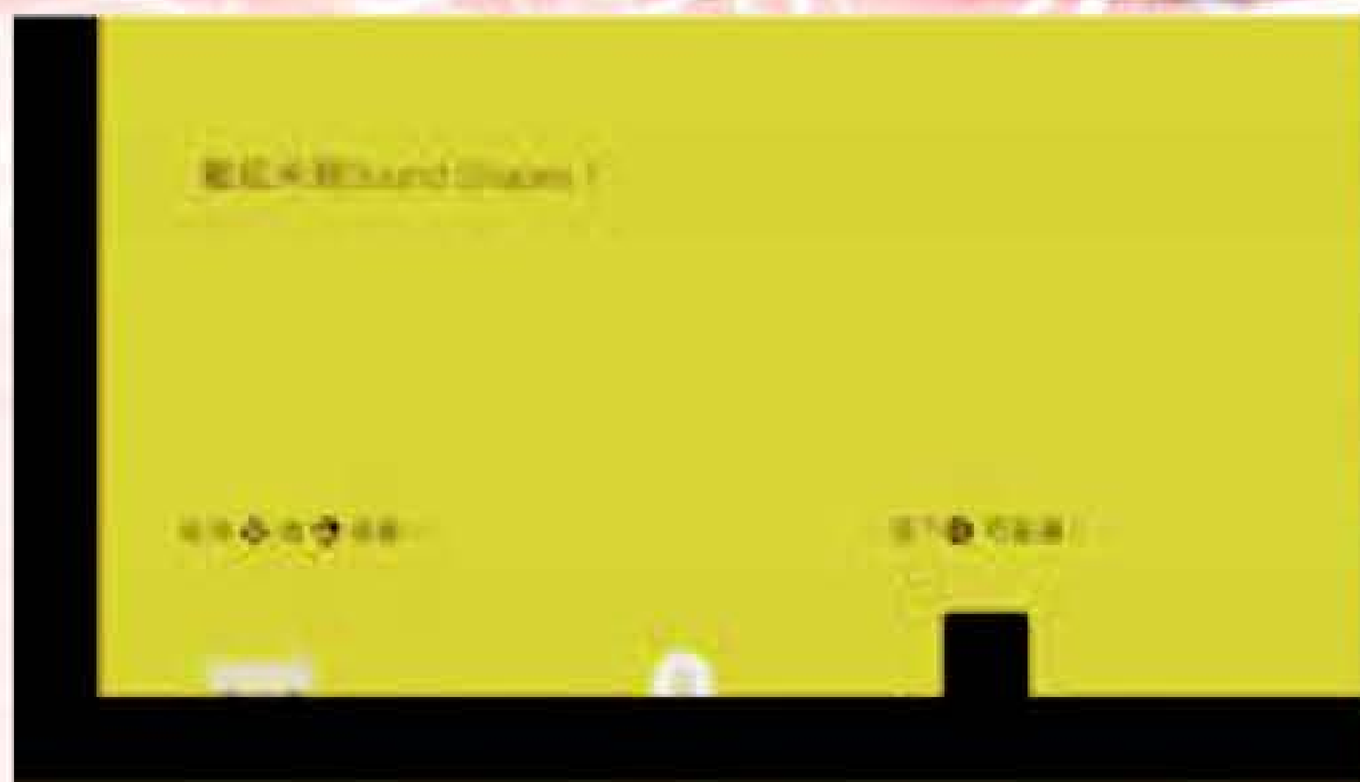
Sound Shapes

PSV	ACT	动作·平台
声与形		
Spund Shapes		
SCEH	港版	2012年8月7日
1人	116港币	无对应周边

《声与形》是一款近期发售、颇有创意的PSN小游戏，它的类型很难界定，可以说是平台动作探险并且包含有音乐游戏元素的综合类游戏。《声与形》游戏是由Queasy Games制作，并且在厂商介绍里可以明确看到我们熟悉的Sony Santa Monica工作室的名字,那是因为游戏在技术方面获得了Sony Santa Monica的帮助。接下来我们就来领略一下这款在E3上正式公布后便饱受关注，作为新一批登陆PlayStation Network的独立游戏陆续获得多项业界大奖的特别音乐动作游戏的魅力吧。

系统介绍

游戏操作很简单，就是一个基本的平台过关游戏。玩家控制的是一个类似小荷包蛋的角色，左摇杆或者方向键控制移动，×键是跳跃。过程中可以收集到硬币，关卡的音乐就会增加音符。游戏过程中会有重生点，而碰到红色物体会失去生命，随后从重生点重生。按○或者R键可以变成球体快速移动并且跳跃更长距离。此外玩家控制的角色可以依附在亮色物体的表面。



流程简介

游戏给人的感觉有点小清新，流程一共分为五个专辑，每个专辑皆由不同音乐家和合作视效师创建完成，专辑的音乐风格及画面观感各有特色，相辅相成。在游戏中每一个元素都有其音乐节奏方面的表现。通过在不同层面、各种元素的收集过程中，音乐将随着完成度更加丰富多彩，所以强烈建议在游戏过程的同时戴上耳机享受游戏的音乐。 由于挑战模式没有很多难点，路也只有一条，因此在这里只对每个专辑特色做个简介。

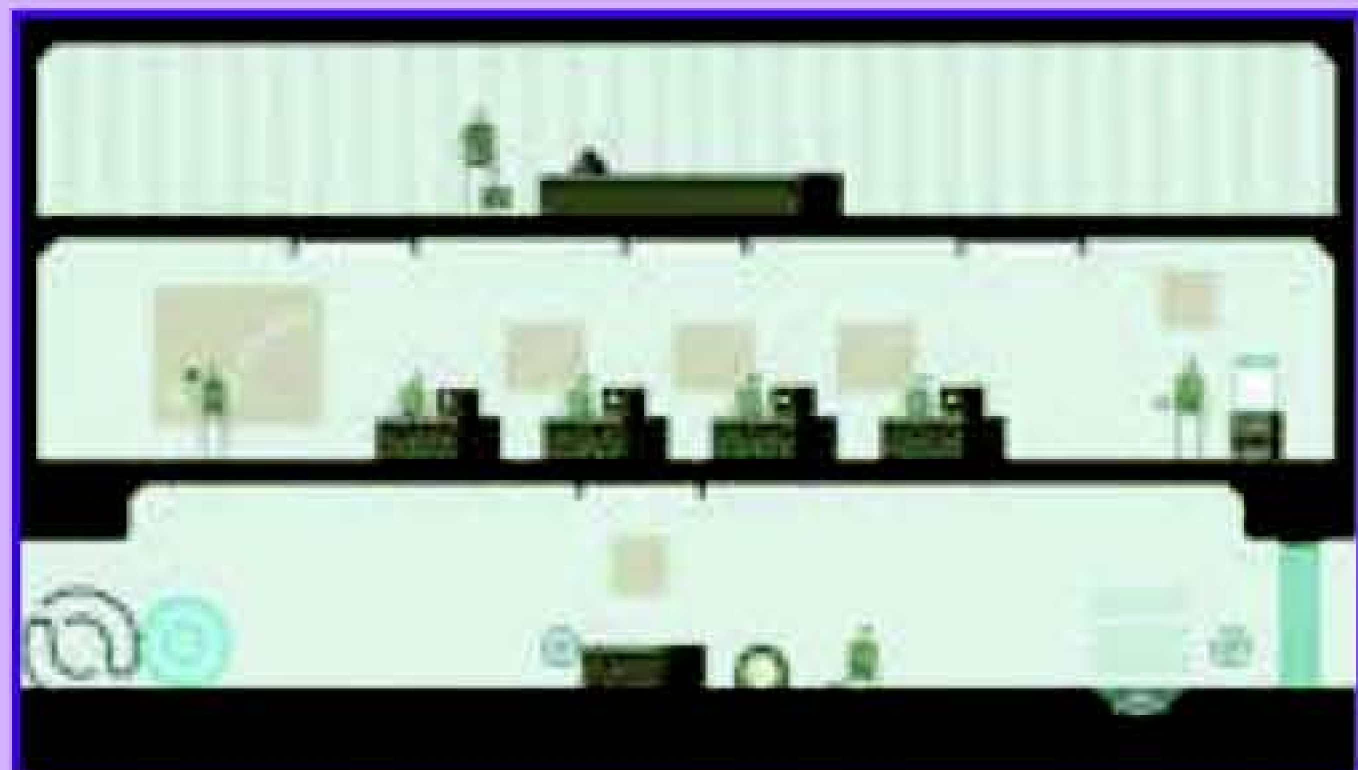
Hello，world

第一个专辑很有原始大自然的味道，让充满了“车、枪、球”的游戏世界增添了一点新的颜色。专辑由绿色的山岳、黑暗的山洞等配合背景音乐，很有一种让人心情平静的感觉。



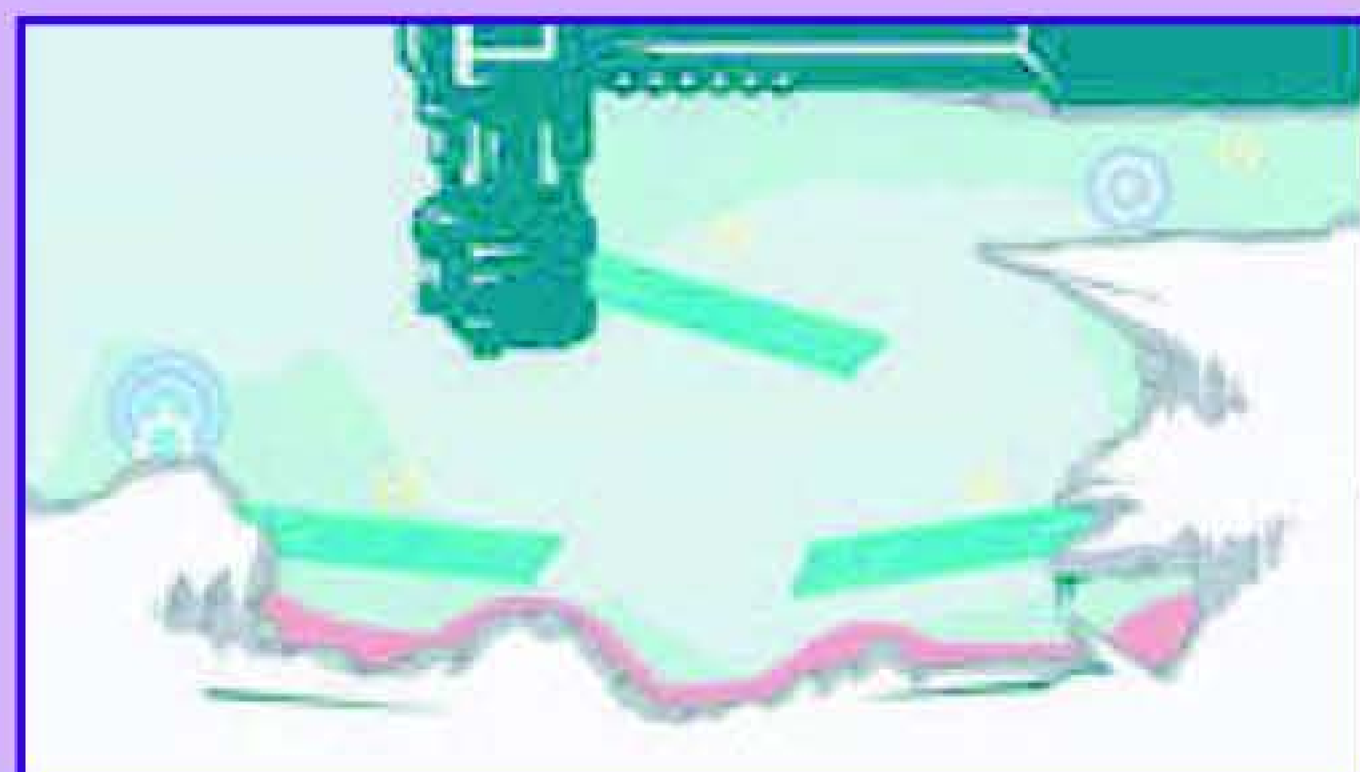
CORPOREAL

第二个专辑对于在办公室工作的人一定不会陌生，完全是现代化的办公环境。关卡中通过工作者忙碌的办公、研究与发展以及之后成堆废弃的电子设备反映了现代化社会的现状。



Beyonder

第三个专辑表达的是寒冰、热火、机械、水流和地球外的场景。关卡难度比之前两个略高，关卡中冰火水的效果比较逼真，配合音乐使人有身临其境的感觉。



D-Cade

第四个专辑与之前相比就比较阴暗了，主要是灾难、银河、侵略者之类的。这个专辑的背景色都较深，非常切合专辑的主题。



Cities

笔者觉得第五个专辑中最有特色的绝对是Cities了，通过关卡中的导弹和原子弹，完美诠释了战争带来的危害。其中有原子弹的版面如果不快点过关原子弹就会覆盖整个屏幕，可谓相当真实。



流程过程让玩家体验了制作者所想表达的情感，流程通关之后在游戏中可以解锁死亡模式和学院模式。

技巧心得

死亡模式

死亡模式的要求都是在一定时间内获得一定的音符，而音符每次出现的位置是随机的，同时一不小心失去生命的话就要重头来过，算是游戏中最大的挑战了。

Hello,world

Hills n'Spills

过关要求：于27秒内获得13个音符。
心得技巧：左边会有两团火交替上升，右边有喷火的火山，关卡地形不复杂，移动时尽量按R加速，以防时间不够。



Sparkle Darkle

过关要求：于23秒内获得10个音符。
心得技巧：本关不能在一个青蛙上跳两次，跳两次就撞到上面了。有时候由于惯性难以一下调头，就在需要回头的时候减速往前再跳一格再回头就好了。



Snake n'Deke

过关要求：于36秒内获得12个音符。
心得技巧：怪物看到玩家后会追着玩家跑，远离了一段时间会自动回到原来位置。本关比较靠运气的，如果挑战过程中反复在两个侧面轮流出现音符，建议可以直接重来以节约时间。



Rowdy Cloudy

过关要求：于31秒内获得18个音符。
心得技巧：本关要站在右侧吐出的踏板上，本身操作并不难只是时间有点短。遇到音符多次两边轮流出，需要你来回跑的话就直接重来吧！



CORPOREAL



Purgatory#1

过关要求：于30秒内获得20个音符
心得技巧：本关地图范围很大实际上只有中间两条传送带可以行动，在传送带要向上快速移动时可以连按跳跃，要向下移动时可以按R快速下移。注意：需要在两条传送带之间切换的时候要移动到传送带之间缺口中间偏上的位置跳跃。

Purgatory#2

过关要求： 于30秒内获得20个音符。

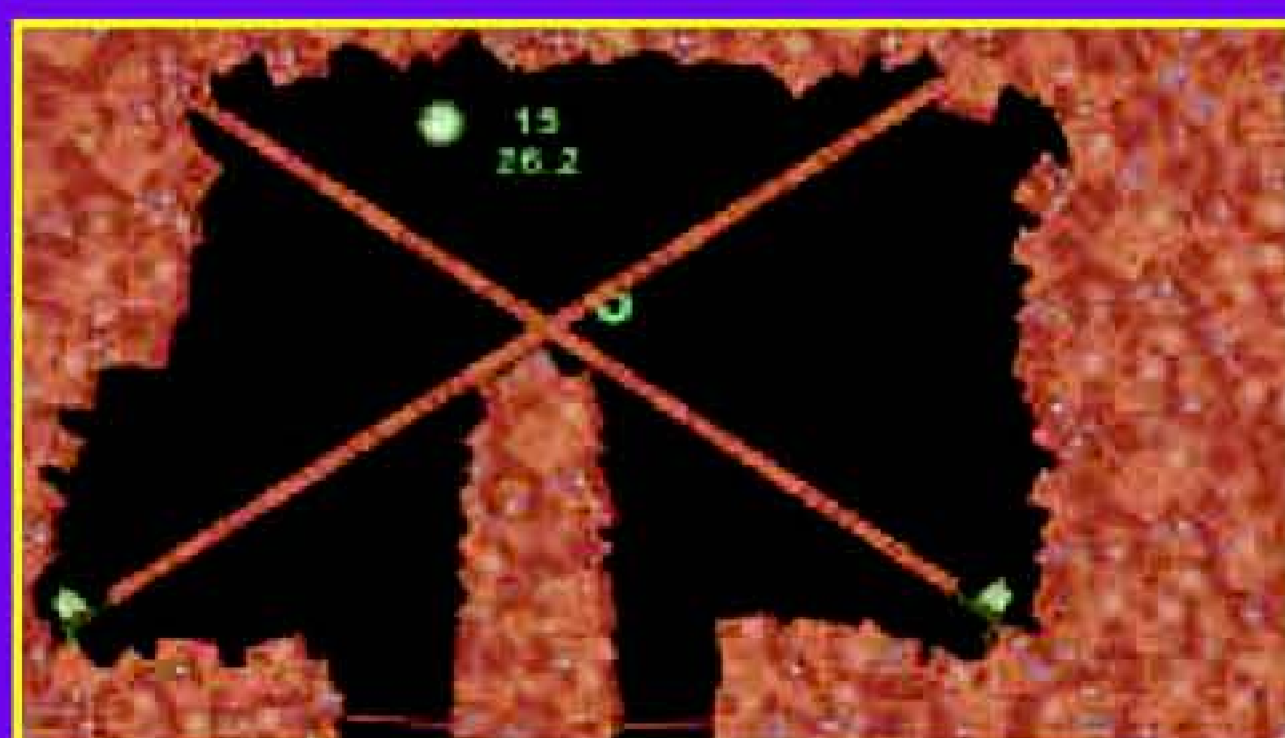
心得技巧： 同样看似很大实际上只有右边四个位置会出音符，敌人攻击所扔出的红色箱子按节奏两个一组出现，在两个箱子间隔中也可跳过，总的来说本关不难且不太靠运气。



Even Horizon#1

过关要求： 于37秒内获得19个音符。

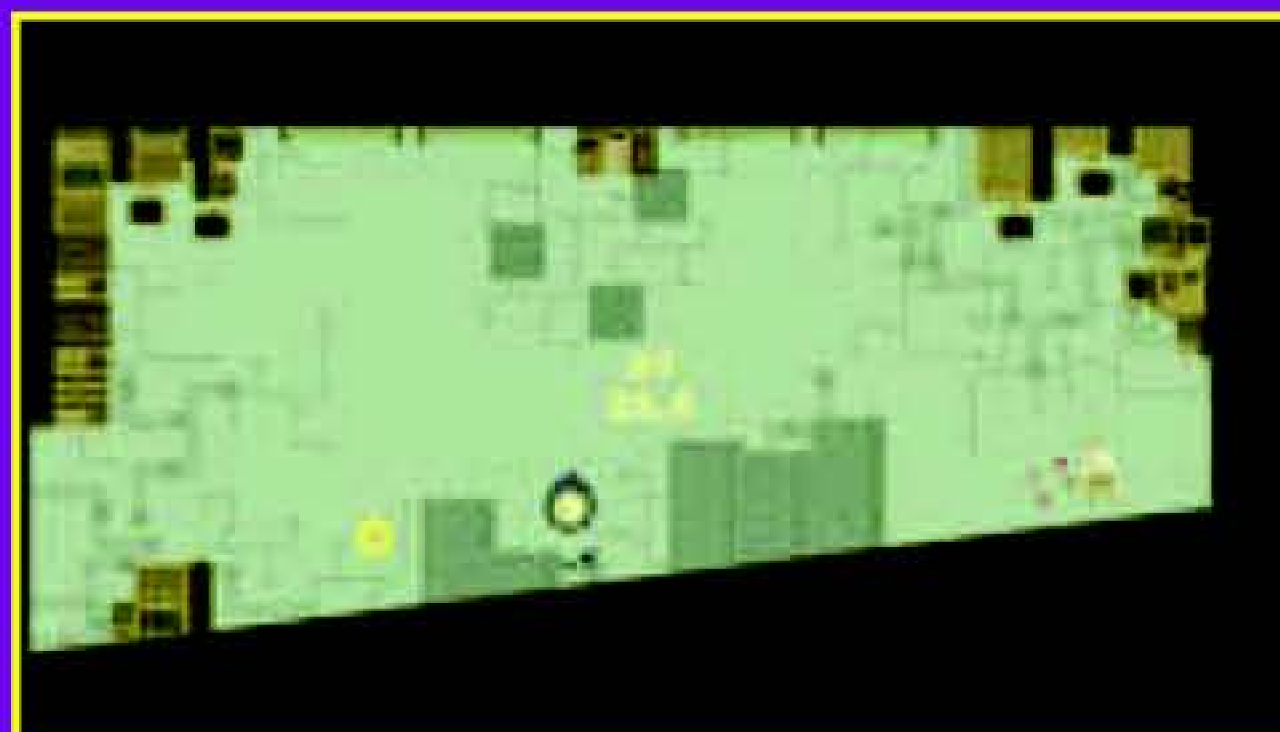
心得技巧： 同样是两条传送带，两个方向会按一定的节奏射出激光，频率较高。移动的心得和之前一样，这个需要多加练习，有点难度。



Even Horizon#2

过关要求： 于30秒内获得38个音符。

心得技巧： 本关敌人会按节奏射出横向激光，一定要熟悉频率跳起躲过激光，以躲过激光为第一任务。其次本关音符看起来很多，但出现范围很小，收集起来没难度。



Beyonder

Thermogenia#1

过关要求： 于30秒内获得16个音符。

心得技巧： 熟悉之后还算比较容易，如果音符出现在右上角落平台，可以在左边上层直接按住R跳过去，省去攀爬的时间。



Thermogenia#2

过关要求： 于27秒内获得18个音符。

心得技巧： 电从左到右依次出现，速度比较快，需要不停地跳跃，收集音符时间很紧张。左边的怪完全是用来吓人的，正常跳跃不会碰到。



Mechania

过关要求： 于63秒内获得20个音符。

心得技巧： 这关地图非常大，而且要躲的东西横向有两个，还有两个锯齿，很麻烦。本关同样需要随机刷到好点的地图，如果音符一直在左右两边交替出现肯定来不及收集。

Aquatica

过关要求：于32秒内获得18个音符。
心得技巧：关卡左边两个锯齿是两侧来回移动的，右边两个锯齿是顺时针转动的，还不能向上冲太猛因为上方也是不能碰的。飞行器控制起来惯性挺大，R加速注意不要冲太猛，接近音符时轻点方向收集，防止冲过头也节约时间。



Extraterrestria

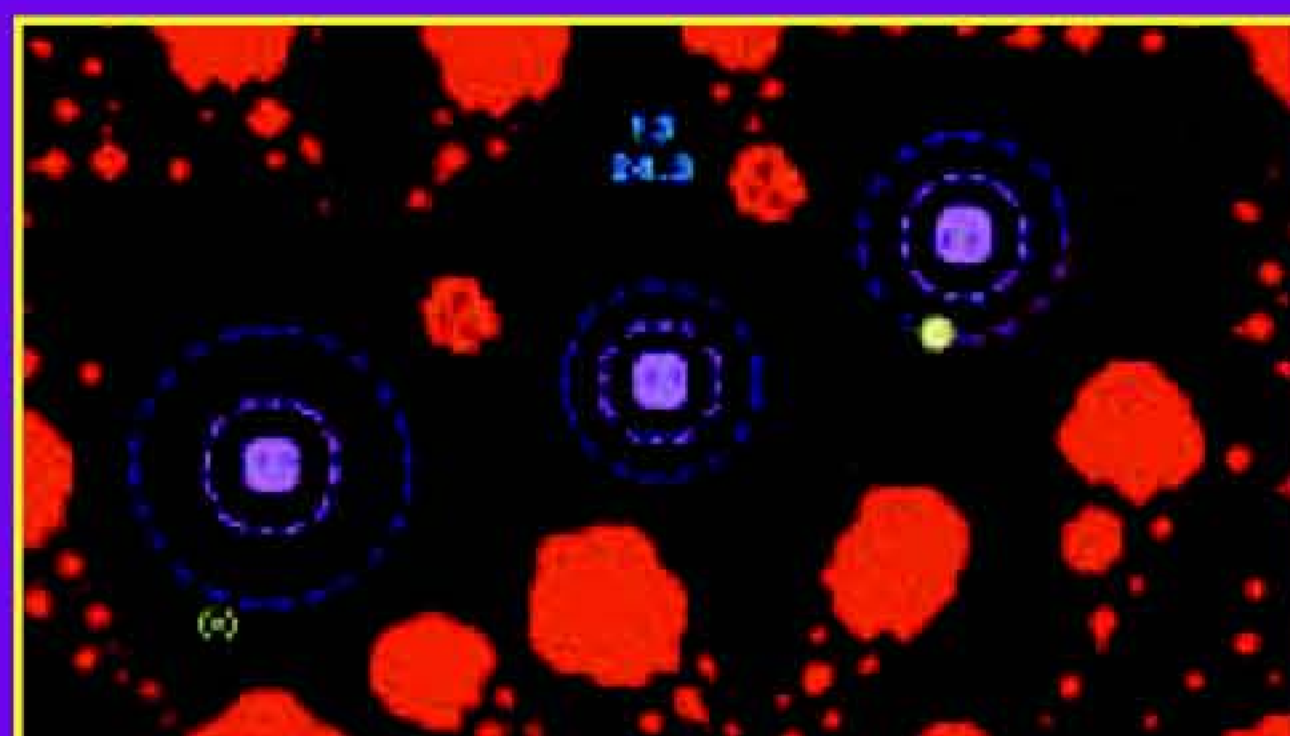
过关要求：于37秒内获得18个音符。
心得技巧：同样是控制飞行器，不要没目的乱走，音符出现大多都在射击的路线上，等射击结束快速收集即可，难度不大。



D-Cade

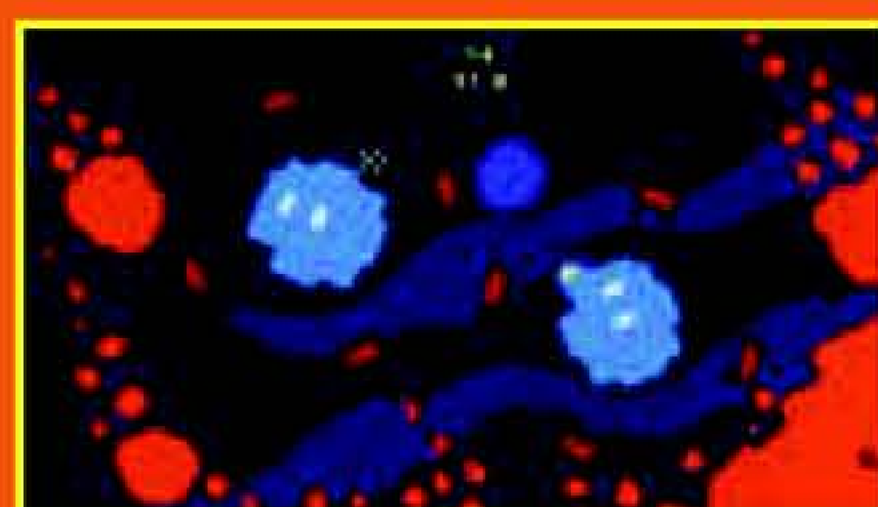
Disasteriods

过关要求：于29秒内获得16个音符。
心得技巧：在圆环上按R可以加速圆环转动，同一个圆环可能随机出好几个音符，属于比较简单的关卡。



Galaxanoids

过关要求：于38秒内获得16个音符。
心得技巧：音符出现在两个蓝色物体周围，四周的红色怪是按一定节奏同时攻击的。建议是尽量在蓝色物体上顺着转动方向走，不要逆向行走。本关既要熟悉操作，同时也要认准音符出现位置，属于较难的关卡。



Invaderoids

过关要求：于29秒内获得10个音符。
心得技巧：中间的踏板会消失，上下的怪物都会射击玩家，本关主要就是攀爬在四个怪身上跳跃。遇到底下两个同时瞄准时（如图）可以在踏板上稍作停留，等激光消失后再跳走，时间上正好来得及。



Break-a-noids

过关要求：于29秒内获得12个音符。
心得技巧：踏板上的弹跳游戏，在空中可以调整方向，踏板跟着着你移动，但是注意移动速度过快踏板会跟不上。主要考虑的是如果躲避火球，时间非常充裕。



Cities

Cities

过关要求： 于38秒内获得12个音符。

心得技巧： 本关地形不复杂，但是地图太大。地图中的火箭随着节奏移动，威胁不大。如果音符反复在角落里出现就直接重新开始吧。



Touch the people

过关要求： 于33秒内获得20个音符。

心得技巧： 隔段时间上方会放一堆虫子，在红色菱形区域里的虫子比较难看清，要小心。其次只要小心移动就可以了。



Spiral Staircase

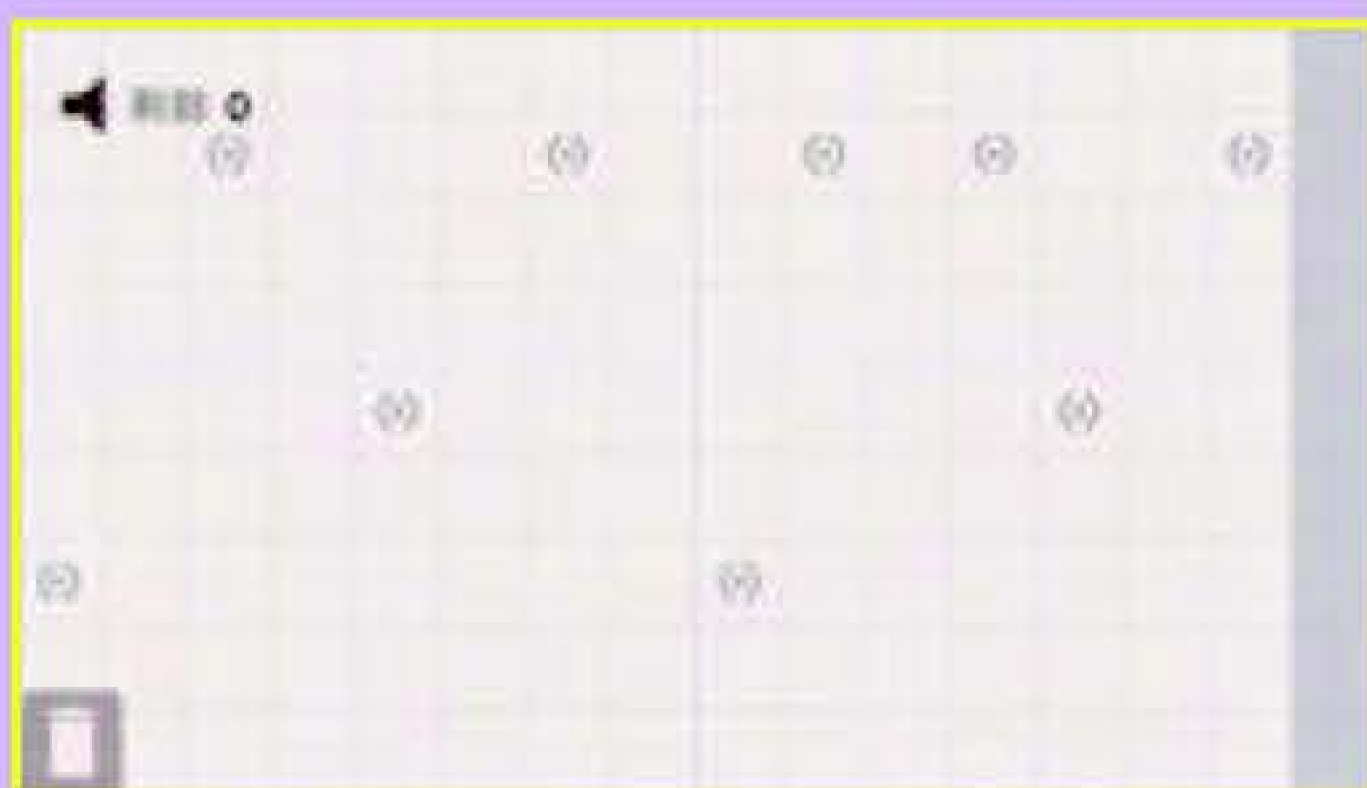
过关要求： 于22秒内获得20个音符。

心得技巧： 按左摇杆操纵方向，敌方蜘蛛移动速度非常慢，基本构不成威胁。本关时间很短，难点在于快速收集音符，好在音符出现的点基本就几个，不太靠运气。

学院模式

学院模式很有意思，是听音乐然后把音符位置填上去，有兴趣的同学先不要看答案自己先试试噢。

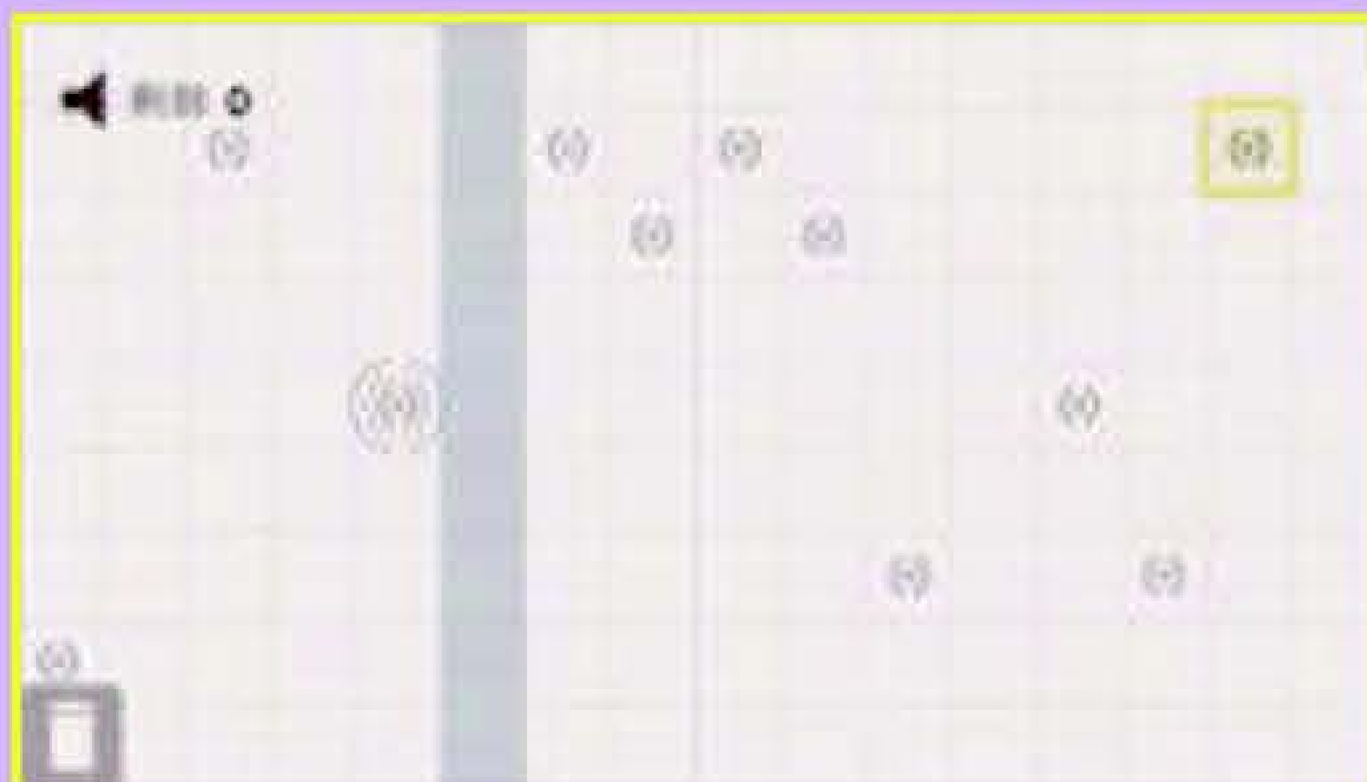
微潮流



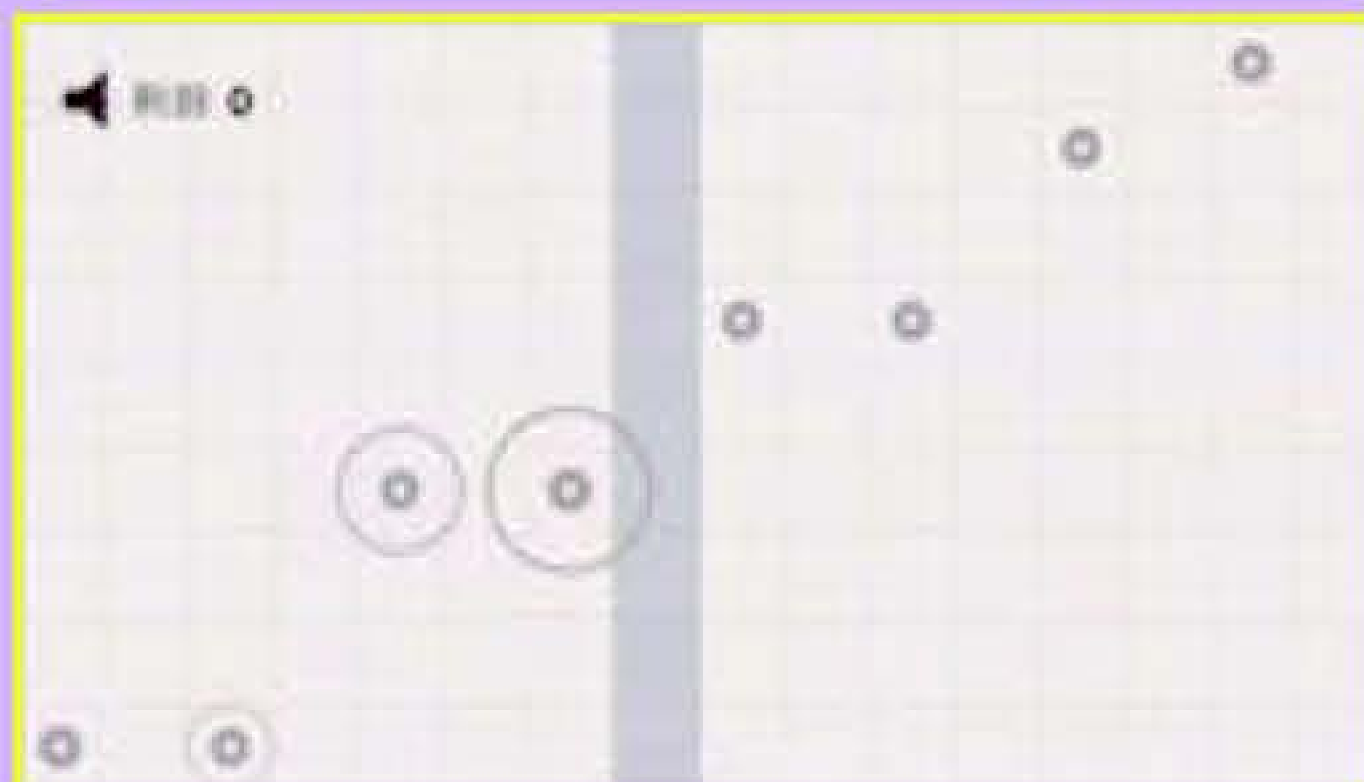
呛辣Hi-Hat



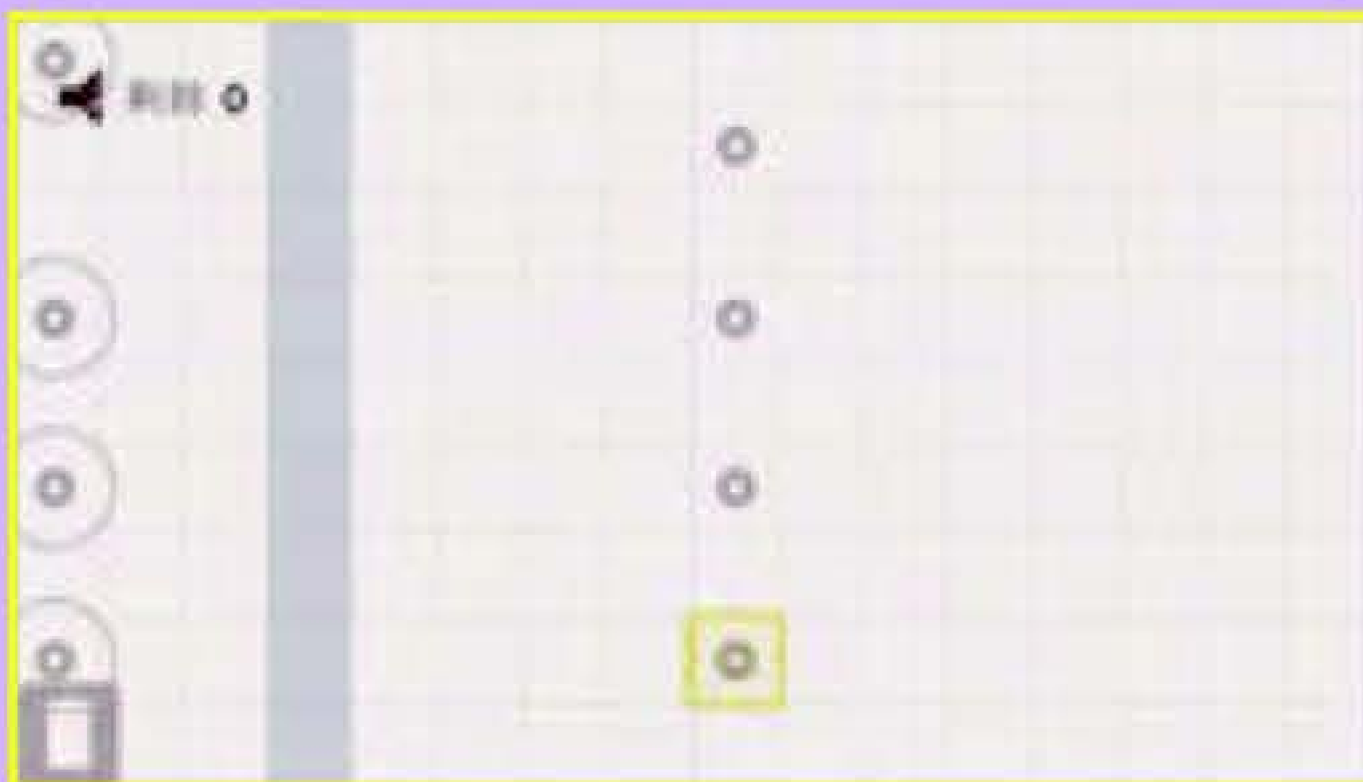
摇篮曲



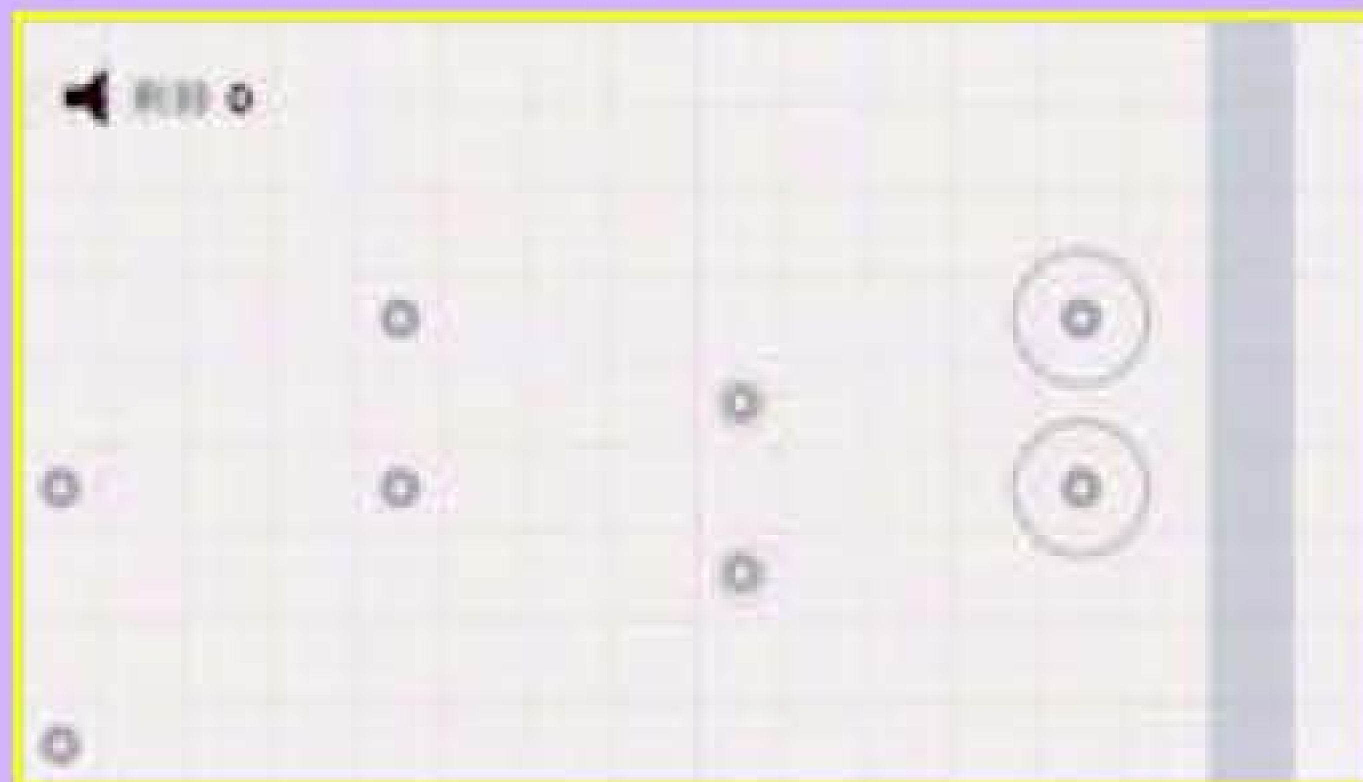
和旋



弦外之音



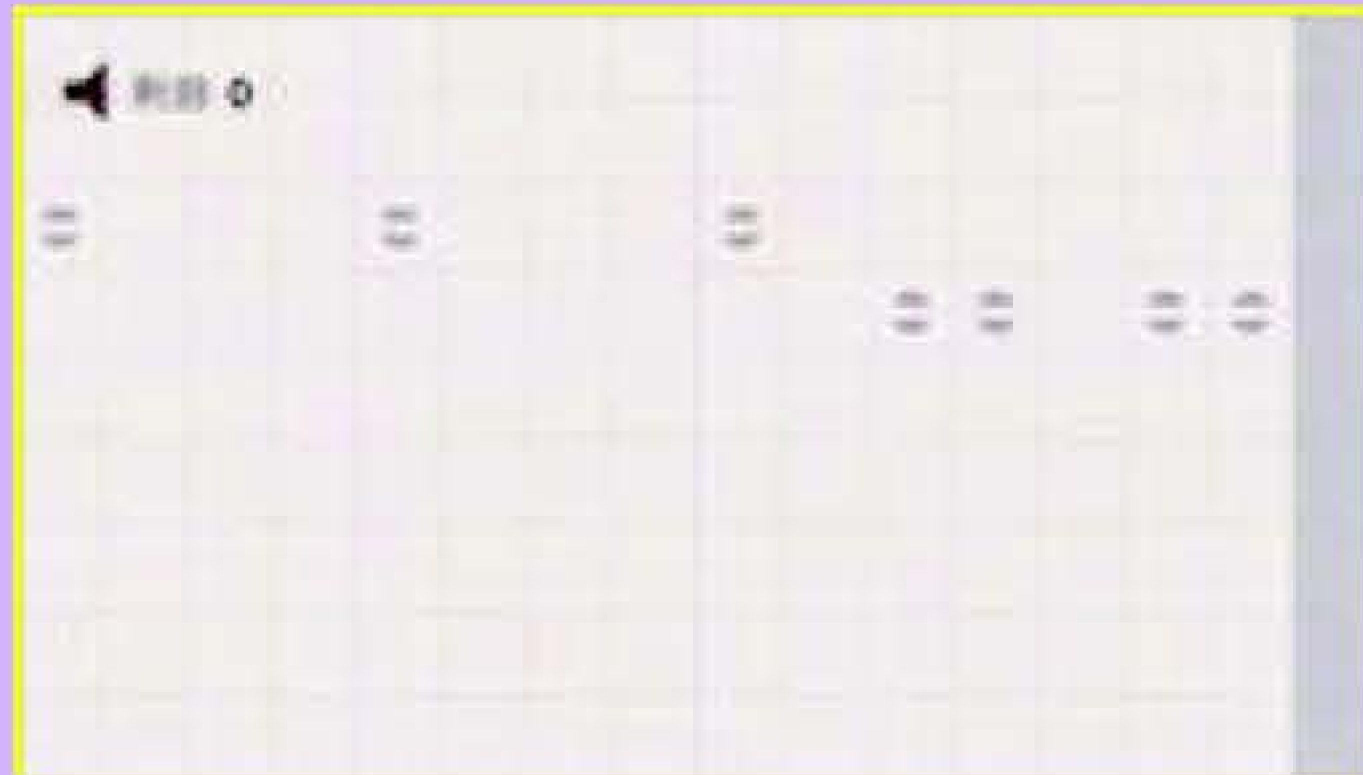
滚动乐趣



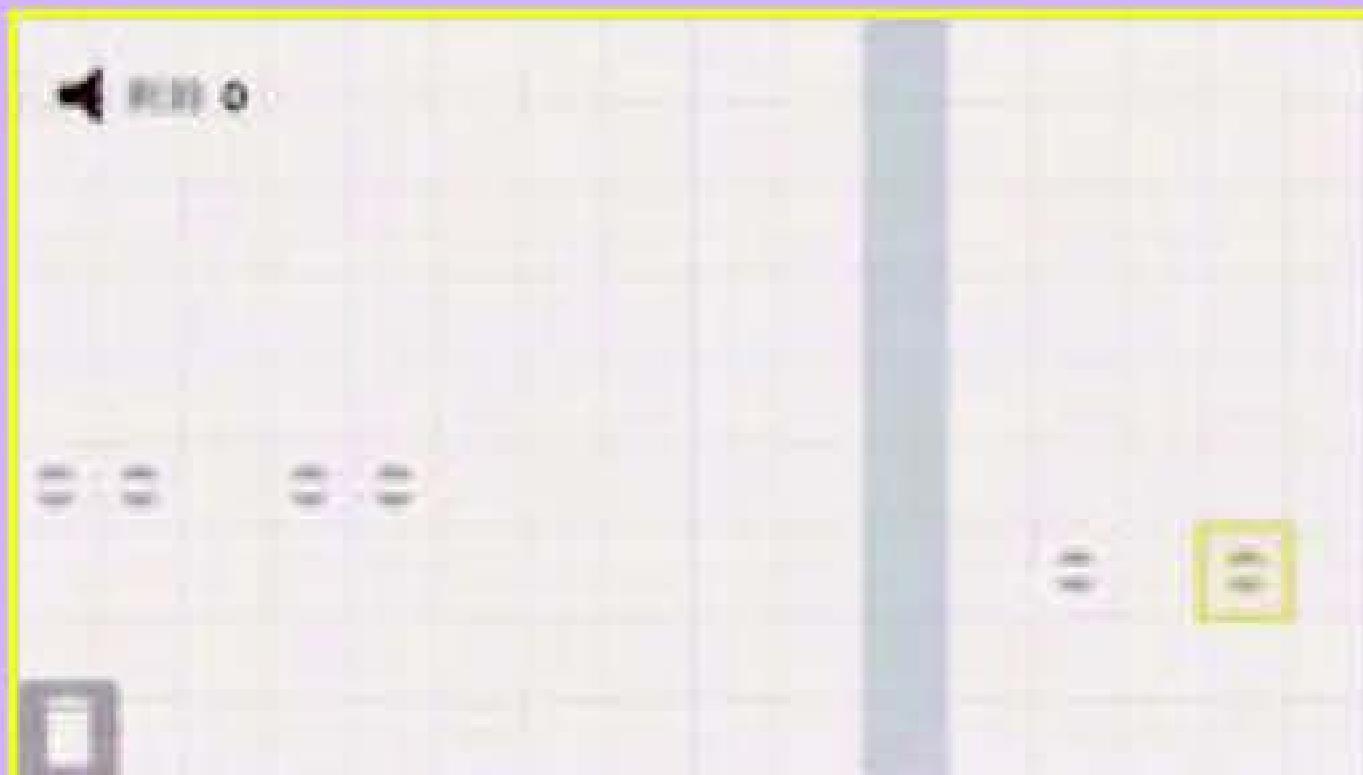
风声鹤唳



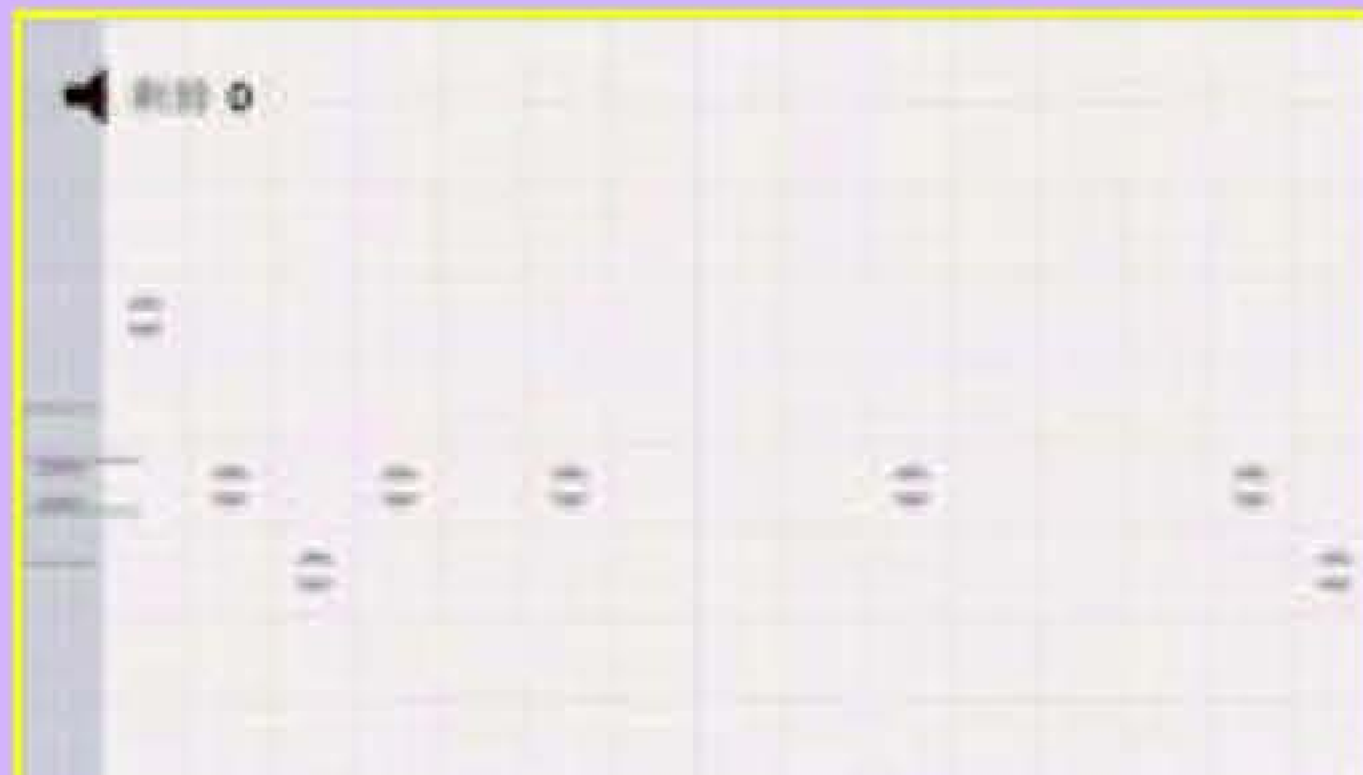
哎呀



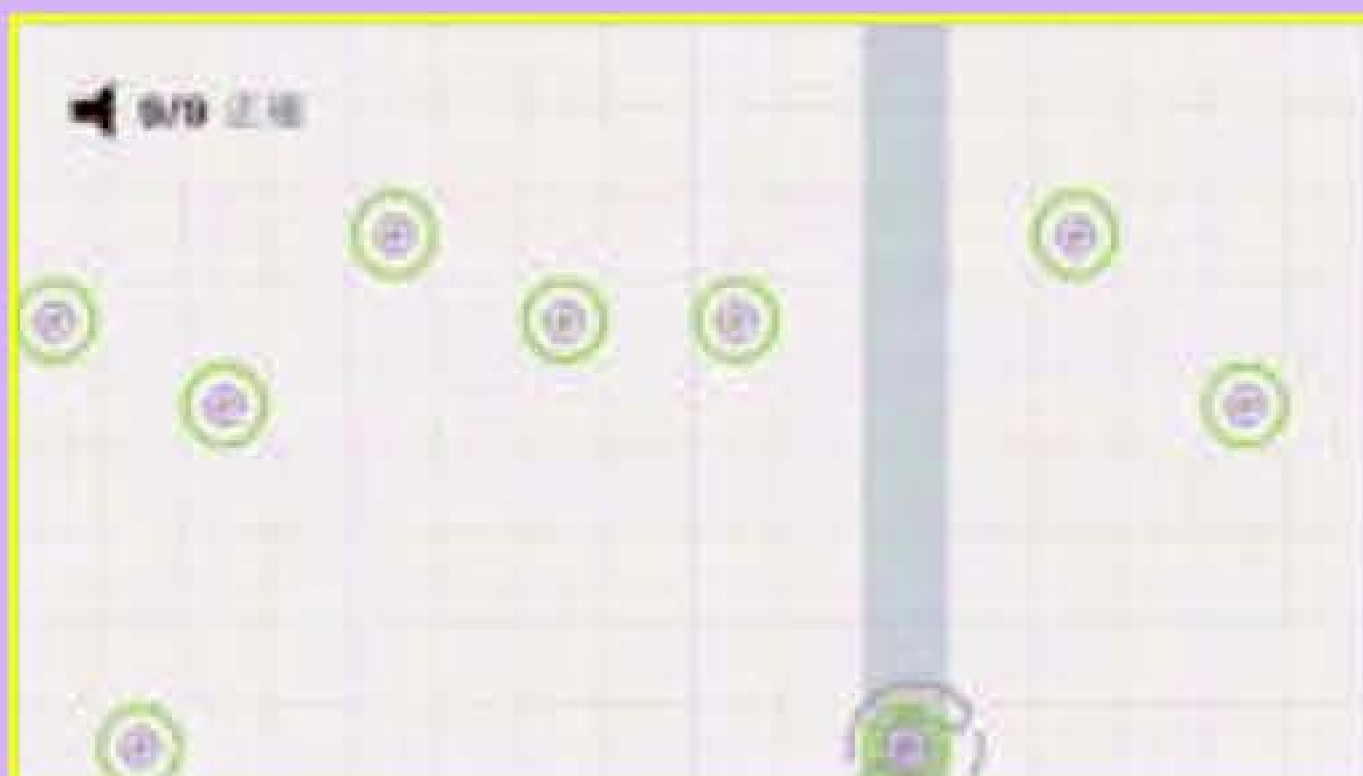
贝斯骰子



剪辑，切削并刮动



静音技巧



创造模式

创造模式中，玩家可以通过在挑战模式中获得的音乐素材制作出拥有自己特色的关卡。选取合适的基调，再在一些特定位置布景和设置机关，融合对应的音效，就能够十分简单地制作出一套属于自己的游戏关卡。玩家甚至能够利用游戏的创造模式做出自己完整的音乐关卡。通过云空间上传游戏关卡并分享给PlayStation Network好友同享也非常有乐趣。



《声与形s》将音乐与平台动作游戏结合的非常完美，Queasy Games带来了更为富有创意的游戏体验，令人感觉十分清新。《声与形》提供的创作平台，让音乐爱好者和2D平台游戏玩家都能够创作属于自己的关卡，将视觉和听觉所得到的感受制作成游戏关卡，组成一曲音轨，这点类似Sony第一方的“《小小大星球》系列”。游戏的素质较高，对于热衷创意游戏、喜爱音乐、有兴趣创造与分享的玩家而言，非常推荐购买。

文 随风 编 白菜 美编 sienna



PSP	ACT	动作·一骑当千
无双大蛇2 特别版		
无双OROCHI2 Special		
Koei Tecmo Games	日版	2012年7月19日
1～4人	6090日元	无对应周边
相关攻略研究：Vol.187 P118		

由于篇幅关系，上辑只在“特快专递”栏目中介绍了本作的系统。本辑的“研究中心”将补完本作的关卡攻略。特别是一些支线关卡的出现条件，需要大家Check哦。



研究中心 Research Center

故事模式 全关卡要点攻略

序章

主线关卡

妖蛇讨灭战

关卡出现条件：自动出现，过关后消失。完成“真·远吕智讨灭战”后再次出现。

①一开始从左边前进，歼灭路上的敌将后夺取北部的炮弩攻击妖蛇，对妖蛇无伤害，让炮弩被破坏。

②继续走右边的路线，打倒敌将夺取右边的炮弩，攻击妖蛇再次被破坏。

③平清盛出现后，不用管他快速赶到左边的脱出点通道直接过关。



第一章

主线关卡

夷陵の战い

关卡出现条件：完成序章后出现。
①一开始直接走下方的道路，击破敌将解救右下角落的马岱，建议可以走水路。
②解救马岱后他会往地图上方据点移动，如果把下方的所有敌将全灭的话，上方的敌将会向马岱靠拢，注意确保他的安全。
③靠近上方据点自动发生剧情，黄忠战死，本次无法救援。黄忠死亡后城门开启，进入击破真田幸村再击破平清盛过关。

洞口の战い

关卡出现条件：完成“夷陵の战い”。
①一开始全灭下方的武将，会发生落石事件同时敌将混乱。
②北岸的敌将一定时间后会自动坐船登陆南岸，在岸边等他们即可，包括后期出现的第三方势力。
③靠近贾诩后竹中半兵卫会与其对话，成为同伴后妲己会带领第三方势力在地图左上角出现，胜利条件变更为直接击破她过关。

上田城の战い

关卡出现条件：完成“夷陵の战い”。



①开始后向下方进发，先消灭下方的武将，中央的城门会开启。
②与王元姬汇合后，下方会出现袁绍的增援，右上角据点内出现董卓，袁绍会向王元姬进攻，可以先消灭他。
③其他武将增援也会攻击王元姬，消灭袁绍后可以直奔右上角据点击倒董卓过关。

寿春の战い

关卡出现条件：完成“上田城の战い”和“洞口の战い”。
①一开始快速向地图上方据点移动，击破酒吞童子解救源义经。
②寿春城开启后，快速进入到寿春城内最中央会发生剧情，城门关闭，发生火计同时我方武将损失一半左右的体力。
③等待一段时间城门开启，快速赶到太公望位置击破出现的酒吞童子过关。

长筱の战い

关卡出现条件：完成“上田城の战い”和“洞口の战い”。
①开始后直接向右上角进发，击破敌方武将开门与丰臣秀吉汇合。
②和丰臣秀吉汇合后，击破中央位置的孙悟空，注意他会分身，分身的能力要比本体低。
③森兰丸和郭淮会在玩家的位置出击，他们体力较高且击破后会复活，初期可以不用管，等击破孙悟空后再击破他俩就可以让其变成我方武将。
④练师本战无论怎样都会战败撤退，无法解救，最后将真田幸村和伊达政宗击破过关。

小田原の战い

关卡出现条件：完成“长筱の战い”和“寿春の战い”。



①一开始走下方的道路，击破敌将打开小田原城的南门后与孙尚香等人汇合。
②靠近上方的据点后宫本武藏会战死，本关无法解救。
③进入小田原城后城门关闭，妲己和大量敌将出现，击破妲己才可以开启城门，最终击破平清盛过关。

支线关卡&友好度关卡

手取川の战い

关卡出现条件：完成“夷陵の战い”后选择庞德的会话事件。

①先走地图左边击破指示的敌将夺取武器，触发剧情后返回走右边破坏投石车，快速赶到右上角击破敌将夺取投石车，注意出现提示后要快，否则庞德很容易被击破导致任务失败。

②抢夺右下角东门前的投石车，控制它打破下方的东门。

③一路向西进发，击破左下角的大将后过关。

夷陵の战い・改变后

关卡出现条件：完成“手取川の战い”。

①先将初始地点的敌将消灭与马岱汇合。

②くのいち出现后快速击破右下角的敌方武将以防止马岱陷入苦战，暂时不用管黄忠，他能撑很久。

③出现剧情后快速和右上角出现的投石车汇合，然后移动投石车开到中央门前破坏原本关卡中关闭的大门。

④前往中央区域击破敌人救出黄忠，剩下部分和夷陵の战い一样。

洮水救出战

关卡出现条件：完成“小田原城の战い”后选择孙尚香的会话事件。

①快速解救中央位置我方被包围的三名吴将。

②成功解救后不要急着移动，在三个据点之间徘徊，消灭上方和下方逐渐突袭而来的所有敌方武将。

③出现练师出击的消息后将其击破完成关卡。

长筱の战い・改变后

关卡出现条件：完成“洮水救出战”。

①先与上方的练师汇合后触发剧情，消灭中央的孙悟空。

②郭淮和“长筱の战い”中一样会出现很多次，非常耐打，不骚扰我方根据地的情况下可以先绕过他。

③孙悟空会分身，分身能力要比本体弱很多，依旧是大范围无双快速灭之，将其击破后再击破郭淮和森兰丸就可以让其变成我方武将。

洞口救出战

关卡出现条件：完成“小田原の战い”后选择岛津义弘的会话事件。



①冲到上方中央位置解救我方的两名武将。

②解救后不要急着走，跟着两人往右边前进在尽头会遭遇敌方增援，消灭他们。

③出现落石提示后更改行军路线，绕道将落石点的敌将击破。

④根据提示坐船前往南岸，接下来卑弥呼出现，可以先击破左下角的敌将，等卑弥呼到达南岸后再击破她。

小田原の战い・改变后

关卡出现条件：完成“洞口救出战”。



①按照路线指示从右上角前进即可，路上未开门的地方需要击破守门的敌武将才会开门。

②出现宫本武藏苦战的消息不要急着过去，一会儿还会出现援军，进入小田原城后需要击破二层的妲己才会开门。

③救出宫本武藏后城门开启，一路杀过去完成关卡。

上田城夺还战

关卡出现条件：完成“寿春の战い”后选择

王元姬的会话事件。
①根据提示先将地图中央的和周围的敌方武将击破，然后会出现将左下角的敌将击破指示，同时部分城门打开
②不要去攻击左下角的敌方武将，袁绍军出现自动撤退提示后第三势力的武将会变成敌人，快速赶回初始地点将所有出现的第三势力武将消灭，再前往地图中央触发CG。
③安倍晴明出现后，击破右下角的袁绍完成关卡，注意袁绍的攻击附带一击必杀效果，主控角色不要太靠近。

牛头山撤退战

关卡出现条件：完成第二章“长谷堂の战い”后选择太史慈的会话事件。
①先走右上方的道路，来到最右上角会出现吕蒙撤退，同时断桥的剧情，返回走三岔路快速向吕蒙靠近。
②与吕蒙汇合后一路跟着他行动，路上会遭遇很多次伏兵以及敌方武将，最后将风魔小太郎击破完成关卡。

南郡の战い

关卡出现条件：完成第二章“定军山の战い·改变后”后选择杂贺孙市的会话事件。
①开始后快速往左边进发与夏侯渊汇合。
②汇合后前往地图右上角，消灭据点所有敌将解救女官の妹。
③解救后快速返回之前的据点保护女官，击破孙悟空过关。

牛头山の战い

关卡出现条件：完成第三章“长坂の战い”后选择鲍三娘的会话事件。



①击破各个区域的敌将探索关索，关索出现位置随机，每个据点前需要击破敌将，探索结果不是关索也要击破出现的敌将。
②探索一定据点后关羽出现，击破他关索登场，关索与鲍三娘汇合后所有据点自动开门，击破孙悟空直接过关。

第二章

主线关卡

九州の战い

关卡出现条件：完成“小田原の战い”。



①初始位置向下移动后会出现石阵，石阵的每个出入口每隔一定时间会反复开启关闭，突破后击破卑弥呼。
②初期遇见妲己后她会移动，同时出现敌方增援。
③妲己第二次出现后将其击退，右边通道会封闭，需要击破增援的敌方武将才会开启。

姊川の战い

关卡出现条件：完成“小田原の战い”。
①前田利家出现时，需要击破他才会开启关闭的大门。
②孙悟空依旧会分身，削减其一定程度的体力后撤退，同时出现傀儡术，击破我方被操作的武将后再前往下方击退孙悟空，触发CG后隼龙（リュウ·ハヤブサ）登场。
③隼龙登场后，按照提示先击破地图中央位置被控制的我方武将，再直取BOSS。

长谷堂の战い

关卡出现条件：完成“小田原の战い”。
①将浅井长政击破后会发生事件，吕蒙战死，本关无法救助。

②酒吞童子出现后，不用管他直接跟着诸葛诞前进，奇袭成功后击破刘禅一路向下开门。
③绫音（あやね）出现后，继续向下追击蛟，击破他后酒吞童子会弱化，接着走左边的道路可以放下吊桥，击破酒吞童子即可过关。

南中の战い

关卡出现条件：完成“九州の战い”。



①一开始的道路没有阻碍，来到中段需要击破出现的アキレウス才可以打开神殿的道路。
②中途的大门需要击破突然出现的卑弥呼才会开启。
③将第二次出现的卑弥呼快速击破才可以开门追击妲己。

定军山の战い

关卡出现条件：完成“姊川の战い”。
①一路向左上角进发，出现ジャンヌ撤退的消息后快速进入左上角与其汇合。
②将ジャンヌ救出后，来到最上方出现杂贺孙市战死的剧情，本关无法救助。

许昌の战い

关卡出现条件：完成“姊川の战い”、“南中の战い”和“定军山の战い”
①一开始往上走很快会出现姜维的剧情，本次姜维战死无法回避。
②根据提示前往地图上6个被敌方武将守卫的地方，全部击破后救出ねね（左上角）、张郃（左下角）、星彩（右边中央）以及お市（右上角），中途如果出现传令兵一定要优先击破。
③成功救出人质后许昌城门开启，同时据点下方出现增援，可以不用管他们直接冲到中央击破董卓，然后再快速追击上方的酒吞童子和蛟（直接击破酒吞童子可以结束战斗）。

关ヶ原の战い

关卡出现条件：完成“许昌の战い”。



①任务开始后向妲己方向移动，她会在剧情后瞬间转移到右下角，快速接近与其汇合。
②与妲己汇合后，哪吒等兵团会向中央进军，来到该位置将其击破完成关卡。注意他的能力非常强，特别是在血量很低的时候，最好释放无双一口气解决他。

洛阳の战い

关卡出现条件：完成“许昌の战い”。
①很简单的关卡，一直守在正中央的位置击倒源源不断增援的敌将，不要让其靠近太公望和酒吞童子即可。
②在靠近妖蛇的附近战斗要注意妖蛇的锁定大范围攻击，看地面的提示及时躲开。
③兵器成功出现后操作其攻击妖蛇，注意两种武器都有冷却时间。
④击破妖蛇后远吕智出现，击破他后过关，注意他的能力很强，用无双一口气解决他。

支线关卡&友好度关卡

长谷堂の战い・改变后

关卡出现条件：完成第一章“牛头山撤退战”。
①一开始需要等待浅井长政出现后，右边的道路才会开启。
②与之前的战斗一样，酒吞童子出现后不要管他，直接跟着诸葛诞一路追击蛟，将其击破后酒吞童子弱化，击破他过关，不用担心吕蒙的安危，一般不会败走。

小牧长久手击退战

关卡出现条件：完成“定军山の战い”后选择ジャンヌ的会话事件。



①一开始需要重视防御，左边和右边的敌将会逐步移动过来，左右兼顾作战难度很大，不过只要守住中央的ジャンヌ部队即可，消灭中央的敌武将后杂贺孙市登场。
②显示杂贺孙市开始反击时，快速前往孙市和ジャンヌ所在的中央位置汇合，击破前来的三名敌武将后再快速往左边移动，消灭攻击杂贺众的敌武将一名（城墙上），再立刻返回开始中央的位置击破埋伏的四名敌武将。（时间来不及可以放弃左边的杂贺众，如果杂贺众全灭的话任务会失败。）
③杂贺众保护完后跟随杂贺孙市前进，消灭其路上遭遇的敌武将，最后击破左下角的蛟完成关卡。

定军山の战い·改变后

关卡出现条件：完成“小牧长久手击退战”。



①一开始往山顶移动，进入左上角的据点击破孙悟空解救杂贺孙市。
②按照顺序快速移动，先击破下方狙击白鹤童子的夏侯霸（一定时间后出击），接着前往左边击破围攻马超的敌将。
③孙悟空第二次出现后，将其击破解开傀儡之术，同时最右下角平清盛的据点大门会开启。

与势山阳动战

关卡出现条件：完成第一章“牛头山撤退战”后选择刘禅的会话事件。
①一开始我方被困，姜维出现后，会有4、5名敌方武将出现，快速歼灭他们吸引注意力帮助姜维脱困。
②第一次脱困后，快速击破地图左上角和右上角的敌人吸引注意力，让姜维到达脱出点，最后击破中央的钟会。

许昌の战い·改变后

关卡出现条件：完成“与势山阳动战”。
①同许昌战役一样，进入据点后击破传令兵和守卫兵解救人质。
②成功解救人质后城门外出现敌将，返回消灭后中央大门开启，同时出现大量的敌将。
③姜维会在最右上角与お市位于同一位置，可以全灭敌将后再去与其汇合，许昌城门开启后击破中央的董卓和酒吞童子过关。

江东の战い

关卡出现条件：完成“姊川の战い”后选择练师的会话事件。
①玩过《忍者龙剑传2》的玩家相信都知道这个场景从何穿越而来。开始后根据提示逐个占领敌方据点。
②来到左中央据点会遭遇魔神猎人レイチェル，剧情后快速消灭她周围的敌武将，最后击破上方的平清盛。
③孙悟空再次出击后，优先击破他，这样右下方定军山的大门会开启，顺着路依次消灭敌将即可。

凉州の战い

关卡出现条件：完成第一章“牛头山の战い”，刘禅和关索的友好度达到一定程度后开启。
①击破第一个远吕智兵后长宗我部元亲出现，刘禅会快速向他靠近，追上去击破长宗我部元亲确保刘禅的安全。
②击破长宗我部元亲后今川义元在地图最右上角的据点登场，快速赶过去消灭据点的敌将解救他。
③成功后长宗我部元亲增援我军，同时大量的敌将出现，击破中央位置的亡者火可以直

接过关，注意长宗我部元亲和今川义元被击倒任务会失败。

与势山の战い

关卡出现条件：完成第一章“小田原城の战い”，小乔、立花誾千代和孙尚香之间的友好度达到一定程度后开启。



①一开始可以得到提示，前往地图中央的据点可以找到立花宗茂，护卫NPC前往。
②靠近据点后推荐快速进入据点，随后会发生剧情据点门关闭，击破出现的武将后立花宗茂登场，保护好据点内的立花誾千代。
③立花宗茂登场后据点门开启，同时妲己会出现在地图右下角的据点，直接击破她过关。

洮水の战い

关卡出现条件：完成“九州の战い”，练师、石川五右卫门和丰臣秀吉之间的友好度达到一定程度后开启。
①跟着石川五右卫门前进，一路击破据点的敌将后，三藏法师登场。
②三藏法师出现后会有大量的敌将登场，留在原地等敌人送上门，保护好三藏法师的安全。
③根据提示前往中央的据点，全灭敌人后再继续向左下角的据点进发，全灭所有武将后凌统出现，同时再次出现敌方增援，护送三藏等人前往右下角的脱出点，最后击破中途登场的悟空结束。

剑阁の战い

关卡出现条件：完成“关ヶ原の战い”，贾诩和毛利元就之间的友好度达到一定程度后开启。



①一开始会出现敌方的传令兵，不要攻击他，引诱他接近右上角据点的敌将何进，说得成功后何进成为我方武将。
②我方出现传令兵后，护送他一路来到中央的据点，成功护卫完毕后，等待毛利元就和敌方武将尼子义久接触变成我方武将。
③跟着毛利元就和贾诩走，说得袁绍的时候根据提示，在剧情后去旁边打妖魔型的敌人，这样之前剧情中说话的妖魔型敌人混沌会自动靠近玩家进行攻击，此时再消灭他后接近袁绍就能够说得成功了，最后打倒董卓过关。
④以上三条任意一条失败后，后续事件全部消失，最终胜利条件都变更为打倒董卓过关。（无论哪一个方法，最终袁绍都会加入队伍，嫌麻烦的玩家可以直接击倒所有武将过关。）

三方ヶ原の战い

关卡出现条件：完成“长谷堂の战い・改变后”，练师、吕蒙和福岛正则之间的友好度达到一定程度后开启。
①一开始甘宁会出现，保护好甘宁和福岛正则的安全，从左边一边击破敌将一边前进。
②与甘宁比赛时，谁占优势不影响战斗结果，孙悟空出现后，甘宁和福岛正则会冲向敌阵中央，保护好他们的安全，将孙悟空击破可以直接过关。

手取川机巧战

关卡出现条件：完成“姊川の战い”，徐晃、左慈和弁庆之间的友好度达到一定程度后开启。
①关卡开始后会出现大量的虎战车，来到地图最右下角的据点时需要按照要求破坏所有虎战车和谜之装置（中央的？？？装置）。
②连续击破三个据点的所有武器装置后，孙悟空出现，击破他后月英出现，与月英接触后与其展开战斗，击破她后过关。

南中扫讨战

关卡出现条件：完成“许昌の战い”，祝融、孟获和张　之间的友好度达到一定程度后开启。



①没有什么悬念的战斗，一开始佐ヶ木小次郎会出现，他实力很强一般不会被击破，有自信的玩家可以从北面的敌将开始逐个击破，我方NPC武将孟优和突骨会出现在地图左边和右边，一定要确保他们的安全，全灭

第三章

主线关卡

潼关の战い

关卡出现条件：完成第二章“洛阳の战い”。



①一开始击破中央据点的敌方武将，接着哪吒会出击，同时貂蝉战死，本次同样无法避免，快速返回据点保护妲己击破哪吒。
②击破哪吒后向曹丕的据点进军，中途素戋呜会登场，他会出现在地图左上角，可以冲过去击破除了他以外的武将，尽量不要与其对决，他的能力很强。
③如果无法击破素戋呜，就快速攻陷曹丕的据点过关。

阳平关の战い

关卡出现条件：完成“潼关の战い”。
①一开始地图左上角会出现服部半藏，击破他可以停止落石，同时这里会有传令兵出现。
②赵云出击后，地图下方会出现传令兵往左撤退，快速击破他能让我方士气上升。
③赵云和本多忠胜不会撤退，可以在击破传令兵后击破他们。

长坂の战い

关卡出现条件：完成“潼关の战い”。
①一开始直接前进可以遭遇大量的敌方伏兵，逐个击破他们。
②中场典韦会出现，同时变成敌我不分的第三方势力，不要攻击他，快速歼灭左右两边的第二波伏兵。
③后期增援的敌方武将不用管，保证周瑜孙策安全即可，击破诸葛亮直接过关。

贱ヶ岳の战い

关卡出现条件：完成“阳平关の战い”。



①提示支援直江兼续时前往右上角击破敌武将，同时支援真田幸村时击破左边的武将。
②计略成功后中央和右边道路会有司马懿和绫御前增援，击破他们的同时注意地形的陷阱。
③击破司马懿和绫御前后武田信玄和上杉谦信会主动出击，原地待机即可。

本能寺の战い

关卡出现条件：完成“长坂の战い”。
①开始主力招呼左边的据点，会有不少敌方武将增援。
②本能寺发生火灾后，明智光秀会阵亡，本次无法避免。
③伏羲出现后，快速打倒他以防止我方武将被击破。

樊城の战い

关卡出现条件：完成“本能寺の战い”和

"贱ヶ岳の战い"。
①护卫马超的任务，一开始跟着马超走，清理路上出现的伏兵，注意一些武将会在高地形上出现，必须全灭后马超才会继续行动。
②中途会遭遇女娲、于禁，需要击破他们才能继续前进。
③郭嘉撤退后，曹操出现，专心击破曹操即可过关。

山崎の战い

关卡出现条件：完成"樊城の战い"。
①任务开始后快速击破攻击我方据点的所有敌方武将。
②哪吒出现后，只能从下方的道路绕过去，同时南边出现大量的伏兵。
③不用管第三方吕布，他战败后会自动撤退，击破哪吒后再击破素戋呜。

成都の战い

关卡出现条件：完成"山崎の战い"。
①一开始走下方的道路，路上的守卫敌军一定要清理干净，否则德川家康会停止前进。
②成功击破下方的敌人后，跳下高处从下方绕到曹操的位置清理敌人，等德川家康到达脱出点后快速返回消灭增援的董卓。
③三军汇合后，素戋呜会出现，他的实力非常强，最好释放无双一举歼灭他。

虎牢关の战い

关卡出现条件：完成"山崎の战い"。
①一开始什么都不用管，快速操作炮台攻击两头妖蛇，两种攻击手段分开使用，注意不要让连射炮进入冷却。当妖蛇进入黑化状态后狙击另一头，如果让妖蛇成功吐出火球的话，会对炮台造成伤害同时回复妖蛇体力，炮台被摧毁强制任务失败。当妖蛇进行火球攻击时，可以先一时跳下炮台回避，避免炮台遭到攻击。或者是用主炮打掉火球。
②出现毒雾时，需要快速将平清盛击破，才能击倒放毒的敌武将，推荐用无双干掉他，否则曹丕等旁边的我方武将会陷入苦战。
③击破所有敌方武将最后的城门开启，打倒两个远吕智过关。

大阪城の战い

关卡出现条件：完成"山崎の战い"。



①一开始不要离开大坂城内，在这里多绕一下，敌人会自动送上门来，等孙悟空登场后快速歼灭他，紧闭的城门会开启。（如果之间离开大阪城，关城门后只能用大炮将其轰开。）
②左下角高台上的八盐折炮要保护好，被破坏直接任务失败。
③吕布出现后会直接找哪吒的麻烦，此时不要管他，因为吕布也会攻击我方，先将其他敌将全灭后，等吕布战败再消灭哪吒。
④如果之前收到貂蝉的话，本战派遣貂蝉出战，在吕布战败前与其接触后，吕布会变成我方武将并在过关后加入。

支线关卡&友好度关卡

潼关攻略战

关卡出现条件：完成"潼关の战い"后选择司马师的会话事件。
①先逐个击破中央据点的敌兵占领位置，出现我方的攻城车后歼灭左边的敌将确保车子安全，最后突入城内击破蛟过关。

潼关の战い・改变后

关卡出现条件：完成"潼关攻略战"。
①一开始不要快速移动，在根据地等候，貂蝉会自动从下方接近我军，等他过来击破追击的哪吒即可。
②貂蝉会跟随我方角色行动，不要让她被击破即可，最好的方法就是快速击破右上角的曹丕结束战斗。

雒城の战い

关卡出现条件：完成“贱ヶ岳の战い”后选择练师的会话事件。

①开始后等待一段时间左边的据点门会开启，专心击破右下角以及上方的武将提升我军士气。

②阿国出现后不用管她，实力很强不会被击破，从右上方绕到阿国所在的据点后靠近她会成为我军NPC。

③阿国加入后练师、绫御前和阿国会主动出击，保护好她们三人的安全，击破钟会过关。

寿春攻略战

关卡出现条件：完成“本能寺の战い”后选择北条氏康的会话事件。

①一路跟随北条氏康进军，保证我军NPC不被击破即可。

②进入城后发生火灾，我方武将损失一半左右的体力，将城内的武将消灭后，风魔小太郎会出现在地图右下角。

街亭防卫战

关卡出现条件：完成“本能寺の战い”后选择浓姬的会话事件。

①先击破左边的所有敌人，中央会出现敌方的援军。

②将中央所有敌将全灭后，上方会出现敌方增援和敌方大将，直接击破大将可以过关。

本能寺の战い・改变后

关卡出现条件：完成“街亭防卫战”。



①明智光秀出现后不会阵亡，在其撤退后按照本能寺的打法击破织田信长和伏羲即可。

广宗突破战

关卡出现条件：完成“大阪城の战い”后选择上杉谦信的会话事件。

①等村门开启后，快速歼灭地图上方的所有敌将解救出随机出现的村民。

②拯救村民后还需要回到村内，等村民跟上全部回村，才可以触发下方据点大门开启的剧情。

③快速歼灭下方的所有敌将，村子如果被入侵破坏的话，会导致任务失败。（注意上方会出现敌武将的增援，没有一定实力的玩家可以守在村口附近守株待兔，或者快速击破最下方的大将直接过关。）

长坂の战い・改变后

关卡出现条件：完成“广宗突破战”后出现

①和长坂の战い一样，与典韦汇合后，不要让他被击破即可。

雒城解放战

关卡出现条件：完成“成都の战い”后选择司马懿的会话事件。



①一开始在战场周围游走，击破初始位置的武将，出现本多忠胜进军的信息时，快速走最下方的通道击破敌将确保他的安全。

②击破下方的敌将后，上方的敌将会主动出击，快速返回击破敌方大将完成关卡。

樊城の战い・改变后

关卡出现条件：完成“雒城解放战”。

①同樊城の战い，曹操出现后郭嘉不会撤退，先击破他后再击破曹操即可。

夷陵救出战

关卡出现条件：完成“樊城の战い・改变后”后选择郭嘉的会话事件。

①一路击破敌方武将前进，中途会出现战国武将NPC，保护好他们的安全。

②出现稻姬的信息后，先击破下方的大量武

将，来到中段会触发火计事件，敌武将体力大幅减少。
③需要击破其他所有武将稻姬所在的据点才会开启，最后击破蛟的过程中注意稻姬的体力。



街亭の战い

关卡出现条件：完成“洛阳の战い”，星彩和前田庆次之间的友好度达到一定程度后开启。
①开始要求占领北边的据点，等待一会据点门会被前田庆次开启，击破据点内的武将。
②左上角的据点进入后会出现埋伏的敌将，老办法击破他们。
③中途会有敌将入侵我方右上角的据点，赶回去消灭他后，跟着前田庆次来到中央据点，开门后消灭前田利家。
④消灭前田利家后跟着星彩快速来到右下角据点，击破关平过关。

广宗の战い

关卡出现条件：完成“虎牢关の战い”，司马懿和伊达政宗之间的友好度达到一定程度后开启。
①一开始最上方和中央部分区域是无法靠近的，跟着伊达政宗和司马懿前进消灭中部的一名敌将后来到最右边的据点，破坏木箱可以发现其中一个箱子中有ガラシャ。
②击破南边的所有敌将后，会出现击破张宝的指示，来到地图中央，等张宝说话后就可以靠近他，击破他后最上方的突风停止，击倒最上方的张角即可。



第四章

主线关卡

妖蛇讨灭战

关卡出现条件：初期出现。



①东南西北四个方向的四道门，都有敌方武将把守，击破后会开启，来到中央位置击破四个方向的敌将，会出现炮台。
②四个方向共四门炮台，每个炮台可以对付两个妖蛇头，射击时注意，在妖蛇被攻击到黑化的时候使用蓄力炮能对其造成较大的伤害，每个炮台都有一定的耐久值，如果四门炮台全部被毁还无法消灭所有妖蛇头的话，任务会失败（当然技术好也可以一门炮台就灭掉所有的妖蛇头）。全灭后过关。

远吕智讨灭战

关卡出现条件：第三章完成后，完成“妖蛇讨灭战”。
①消灭八个远吕智，每击破一个可以开启对应的大门，中央位置的据点开启后，玩家直接进入的话，其他据点的远吕智会赶来增援，没有自信的玩家建议逐个击破。

火口决战

关卡出现条件：第三章完成前，完成“妖蛇讨灭战”或完成“真·远吕智讨灭战”。
①和远吕智讨灭战一模一样，难度和之前比没有太大的区别。

素戋鸣击退战

关卡出现条件：完成“远吕智讨灭战”，且除了“真·古志城大决战”后加入的孙悟

空、平清盛、素戋呜、远吕智、真·远吕智、哪吒外其余全部武将并未全部加入。



①一开始右边区域的道路会被火封锁，按照要求击破中央区域的敌将后，再击破左上角的敌将可以停止敌方的动作和陷阱。（左边的突风和右边的火壁都必须从中央的位置北上绕过去击破对应敌将后消失。）

②击破右边通道的武将，东边的据点门会开启，与素戋呜战斗时，注意他体力不多时释放的无双技，被击中很容易直接秒杀。

真·远吕智讨灭战

关卡出现条件：完成“素戋呜击退战”。



①一开始消灭中央广场的敌将后，北面的大门会开启，一路来到左上角的祭坛位置破坏中央的祭坛。

②从祭坛位置走下方的小路，一路绕下来，到达最下方的另一个小祭坛位置破坏第二个祭坛，这样中央位置的大门会开启。

③从下方绕道至中央，击破平清盛后中央大门开启，来到最中央击破真·远吕智后过关，故事模式结束。

支线关卡&友好度关卡

真·古志城前哨战

关卡出现条件：完成“远吕智讨灭战”，并让除了“真·古志城大决战”后加入的孙悟空、平清盛、素戋呜、远吕智、真·远吕智、哪吒外其余全部武将加入。

①基本的打法和“素戋呜击退战”一样，需要先停止敌将的石阵，火阵和风阵才可以开启道路。

②一开始不要急着前进，哪吒会快速出现在我方据点与伏羲战斗，速度消灭他后出现剧情。

③素戋呜的能力非常强，推荐用真·合体技快速歼灭他。

真·古志城大决战

关卡出现条件：完成“真·古志城前哨战”后出现。



①同“真·远吕智讨灭战”，不同的是一开始击破正面广场上左右两个祭坛可以直接开启正面的大门。

②进入正面大门后要分别摧毁上下两个祭坛，和之前的关卡位置一样，注意这里还有第三个祭坛，在地图最右上角有敌将的位置，很容易就能找到。

③平清盛会在地图中央登场，无论击破他多少次一段时间之后都会复活，可以选择直接回避。

④击破真·远吕智会出现隐藏的结局。

合肥の战い

关卡出现条件：完成第三章“潼关攻略战”后选择石田三成的会话事件。

①开始后快速进入下方的据点，击破敌武将与陆逊汇合。

②汇合后陆逊会从中央进军左边的区域，跟上他击破出现的敌将确保他的安全。

③一路从左边的路线向上前进，最后击破素戋鸣过关。

长筱击退战

关卡出现条件：完成第三章“潼关の战い・改变后”后选择浓姬的会话事件。



①一开始王异会在中央位置的据点登场，快速击破她后撤退。
②歼灭上方据点和下方据点的敌将后平清盛登场，击破他后王异会在地图右上角出现。
③快速接近王异她会再次变成敌将，再次击破她后过关。

洛阳攻略战

关卡出现条件：完成第三章“本能寺の战い・改变后”后选择明智光秀的会话事件。
①从上方的道路绕道右边中央点的位置，可以发现装置，启动后大门开启，绕到中央击破敌将开启中央的大门，援助右下角的明智光秀。
②击破左中央的敌将左边的大门开启，注意里面有伏兵，保护好明智光秀的安全。
③道路比较狭窄，跟随明智光秀包围中央的武将后，最后的大门开启，击破钟会过关。

小牧长久手の战い

关卡出现条件：完成第三章“成都の战い”，诸葛亮、黄忠和服部半藏之间的友好度达到一定程度后开启。



①前往右下角的据点与庞统汇合，击破敌将后庞统变成我方武将。
②庞统加入后，右下角会出现工作兵往地图中央前进，一路保护他到达地点并完成架桥工作。
③中央发生火计和风计后，最上方据点开门，击破孙悟空过关。

3DS A・RPG+SLG 动作角色扮演+模拟・经营

魔法工厂4

ルーンファクトリー4

Marvelous AQL	日版	2012年7月19日
1人	5229日元	无对应周边

文 半夏 协力 咯叽二福 美编 Juxi

《魔法工厂4》继承了系列可探索要素丰富的特点，游戏中处处充满了彩蛋，在通关后还有大量可玩的部分，另外游戏中还有许小技巧，下面的研究就让我们一一来看一下吧。

风幻龙的复归



游戏基本上可以分成三个部分，第一部分是帮助风幻龙解救所有守り人，第二部分是粉碎エセルバ–ト的阴谋，第二部分结束后风幻龙会消失，迎来结束画面可以算是游戏的一个完结。其实在第二部分通关之后是有方法令风幻龙复归的，在原来龙之间风幻龙所在的地方选择“セルザの分もがんばろう”，之后连续两天选择“……会いたい”；第四之后可以在花屋触发事件；上一个事件完成后在医院看到ドルチェ和ピコ的对话；之后在旅馆遇到バレット和レオン归还戒指，回到龙之间触发剧情；以上事件都触发后和ドルチェ、トゥ–ナ对话触发事件；然后在龙之间触发剧情，之后出发去レオン・カルナク（之前解救レオン的地方，在黑曜馆左边），将迷宫内的强敌击退后在迷宫最深处放置魔法火，再回到龙之间，就能看到风幻龙复归。注意的是想要在花店触发事件需要和ディラス以及コハク好感度在7以上，之后带着两个人一起睡觉，如果第二天醒来，两个人一起说有事儿脱队就有一定几率触发，注意的是如果第二天是节日的话醒来之后俩人都不会在，事件无法完成，因此一定要在第二天是非节日时再触发这个事件。

执照（免许）

游戏中不管是制作料理还是合成药物都需要先使用命令获得参加执照考试的资格，并且考试合格之后才能购买相关合成台，考试题目其实都比较简单，但是没有语言基础的话很容易被卡住，这里列出全部正确答案，供大家作弊。

1.かんたん料理免许认定试验：
Q1.レシピパンを食べて覚える
Q2.必要なRPが大きく増加する
Q3.经验值がたくさん入る
2.プロの料理免许认定试验：
Q1.野菜などを追加するとよい
Q2.味が失败作のようになる
Q3.高レベルの良い料理ができる
Q4.必要RPが大きく増加する
3.药学免许认定试验：
Q1.草や花を使ってクスリを生产する
Q2.调合に失败する
4.锻冶免许认定试验：
Q1.必ず成功する
Q2.材料を失い、クズ铁になる
Q3.必要なRPが减少し作りやすい
5.装饰免许认定试验：
Q1.帽子や靴、盾など、防具
Q2.素材の能力が上乘せされる
Q3.ポコリ–ヌさんが卖ってくれる
6.飞行船免许认定试验：
Q1.飞行船通信机をしらべる
Q2.冒険して行动范囲を増やす
Q3.できる
7.自分のおみせ免许认定试验：
Q1.卖るためのアイテム
Q2.商品を卖っておみせスキルをあげる
Q3.观光客数を増やす
Q4.アレンジ料理などを卖る

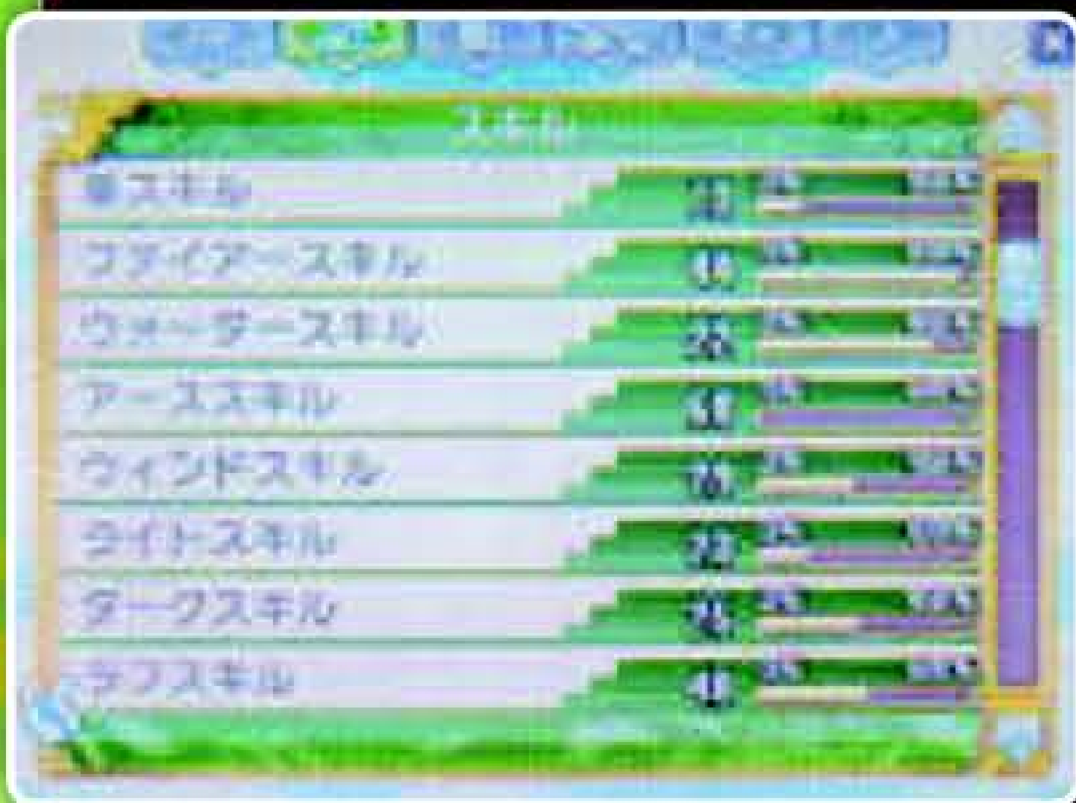
赚钱技巧

想要赚钱有几个简单的方法，第一个是学会合成之后，在商店购买原料，再加工之后出荷赚取差价，例如从トウ–ナ那里购买ふわ毛利用装饰台制作成毛系玉出荷后能赚50G；第二个是和クロ–リカ或者キ–ル关系好之后带他们一起进行冒险，在体力快空的时候遇到敌人，他们会投掷料理给主角回复，躲避之后能将料理搜集起来，这些料理的等级有的比较高，在自己的商店出售能够大赚一笔。如果觉得躲避有一定难度，也可以到从城门出来之后向南走左下的一片土地，那里有许多岩石，躲在岩石后就不容易被料理击中。



技能（スキル）

主人公有各种各样的技能，包括走路、吃饭、魔法、攻击等等，在菜单内可以进行查看，只要反复使用技能，就能提升技能的等级，提升之后有增加RP上限，增加攻击力等等各种好处。武器系技能关系着能否记住更多的武器合成配方，想要升级武器技能有一个简单的方法，就是对着自己的床连续挥舞武器（黑曜馆深处的娃娃也有同样效果），由于床（娃娃）是绝对不会被破坏的，因此可以轻松提升武器技能。毒、封印、マヒ、睡眠、疲劳、カゼ抵抗技能比较难自然提升，需要自身产生这些状态，可以选择睡前服用制药时合成的失败品“物体X”（调合时不使用药草而用石头等垃圾进行调合就能产生），注意此时身上装备的异常状态抵抗率不要太高，否则不容易产生异常状态，服用之后最好尽快睡眠进入第二天，不然很容易就会气绝而被送去医院。



命令



在第二部分通关之后会追加通关命令，部分命令选择之后会让玩家不能再获得经验和技能升级，需谨慎选择，具体见下表：

名称	需要点数	项目登场条件	说明
敌のレベルがわかる	200p	流程第二部完结之后	命令之后能够看到敌人等级，在画面左下角，城市居民等级也能看到，再次命令的话可以解除
敌のHPが见える	200p	流程第二部完结之后	能够看到敌人的HP，在画面左下，城市居民也能看到，再次命令可以解除
经验值が入らなくなる	10p	流程第二部完结之后	不会再取得经验值，再次命令可以解除
スキル经验值が入らなくなる	10p	流程第二部完结之后	技能不会再升级，再次命令就会解除
シアレンスの迷宫	3000p	流程第二部完结之后	从房间收藏室第一层墙上可以进入超级迷宫
姿を变える	50p	流程第二部完结之后	改变主人公的外貌，能够变成和当前主人公不同性别的主人公、城镇居民、一般游客等等，声音也会变化，再次选择能够恢复
敌のレベルを上げる	300p	流程第二部完结之后	能够提升10次，再次选择可以解除
1万王子ポイントを10万Gに变换	10000p	流程第二部完结之后	用1万点数换取100000G
台风を近づける	1000p	流程第二部完结之后	命令台风马上到来
台风を远ざける	1000p	流程第二部完结之后	命令台风远去，如果是自然出现台风则不会出现这个选项
别のセ–ブデ–タから引き继ぐ	10p	依赖箱得到的依赖全部完成之后	继承其他存档中的数据，包括金钱、出荷履历、物品等等
町のイベントを发生させなくする	50p	经历全节日后	取消所有节日，再次选择可以解除



シアレンスの迷宫

在命令中选择开放シアレンスの迷宫后，能够从自己房间左侧进入收藏室后，从墙壁进入超级迷宫，迷宫难度比《魔法工厂3》中的鬼畜级还要高，最初的小怪等级都在200以上，但是高难度也有高回报，里面宝箱中能够获得超强武器和防具，部分怪物会掉落上级配方面包。第一个迷宫光り差す庭，共有10层，推荐等级为300，大多是看上去很平凡的小怪却有着超级恐怖的攻击力，要小心被范围魔法击中，部分怪物会吸收土属性攻击，要更换其他更合适的属性。第二个迷宫くすぶる红炎。推荐等级为350级，共10层，其中奇数层只有小怪没有BOSS，偶数层需要注意，第二层的BOSS火属性是弱点，推荐火属性攻击，第四层的BOSS必须从正面给与伤害，最终BOSS在远处威胁不大，进行远程攻击就能战胜。第三个迷宫是深水のほこら，推荐等级为400，第六层的BOSS是一对蘑菇组合，打死一个另一个就会狂暴需要注意防御，第八层的BOSS狂暴后攻击威力很高一定要转圈躲避，最终BOSS的攻击会附加睡眠属性，要注意提升睡眠抗性。第四个迷宫龙の遗迹推荐等级为450，共20层，大多为之前游戏中出现的BOSS，比之前更加强力，熟悉之前打法的话应该不难应付。第五个迷宫梦幻への挑战推荐等级为500，共20层，BOSS实力都相当恐怖，推荐将全身装备强化到最高后再来挑战，完成之后会开启最后一个迷宫恶梦の宴，推荐等级为1000，基本上没有相当强的实力会直接被秒杀。



迷你迷宫

在地图中有一些小型迷宫，击败迷宫中的BOSS能得到各种稀有物品，下面就为大家一一讲解。

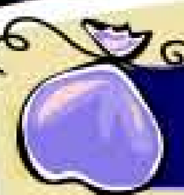




ホーホーの巢

从セルフィア平原向下就能到达，这里能够收集到品质好的鸡蛋以及饲料，没有BOSS，怪物等级在37级左右，如果等级过低的话可以选择只搜集材料然后逃跑。





复活の洞窟

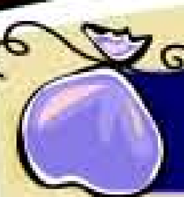
从セルフィア平原最西部能够到达，有一个BOSS驻守，击败它之后能够进入深处采集各种草药，偶尔会有稀有草药シナナサ草，如果有需要可以每天来刷一次。

BOSS エンシェントボーン

弱点：火、光
耐性：土属性50%减少，暗属性200%减少，毒、封印、麻痹、感冒、气绝、疲劳100%防御

要点 50级的BOSS，被骨骼包裹的圆球才是本体，在有骨骼时会使用尾巴攻击，还会发射骨头，注意站在侧面，躲避这两种攻击，不断攻击能够使其骨头逐渐脱落，当骨头都掉干净现出本体后会发射电击，威力相当大，注意回复，最好在本体出现后使用奥义、连击等手段全力攻击。





マモノの栖家

从セルセレッソ丘陵能够到达这里，要看到BOSS之前需要根据指示牌的提示选择洞窟，都选择从右侧进入就能看到BOSS，击败它能够得到迷宫种子，打败一次之后再想挑战需要和它先对话，想要回到地面的话需使用回家魔法。

BOSS タヌシロ-

弱点：爱
耐性：土、风属性30%减少，麻痹、封印、95%防御，毒、睡眠、气绝、疲劳、感冒100%防御



要点 等级为69，虽然第一眼看上去比较弱，但是很快就会巨大化，化成四个分身，向四周投掷道具并踩踏，当它跳起来着地的时候会产生威力巨大的冲击波，因此在看它跳起来时要尽量向远处逃避，推荐采取远程攻击手段，能够趁它攻击间隙进行反击，注意的是当它HP减少到一定程度行动会变得更加迅速，一定要注意回血。

神秘设施

在广阔的地图上有许多神秘的设施，能够从其中得到许多有用的情报以及道具，具体如下：

フウの服屋

场所：セルフィア平原
出现条件：命令中选择其开店

简介

命令其开店后，从城市出来很近的位置就能看到，贩卖各种服装，包括睡衣、泳衣、玩偶服装等等，购入的服装需要收纳在洋服タンス中。



タルトの家

场所：帝国领
出现条件：无

简介

在家中修行料理的女孩子，每天和她对话能够得到料理作为礼物，偶尔会有能够卖个好价钱的稀有料理。

宝箱マニアの家

场所：セルセレッソ丘陵
出现条件：无

简介

和他对话能够得知到当时为止共获得了多少宝箱，在屋子里的太太会告知玩家采了多少蘑菇。

モンスタ-博士の家

场所：セルフィア平原西
出现条件：无

简介

带着宠物去找他就能得到宠物的相关情报，会从能力、综合力、属性的抵抗力、异常状态的攻击和防御几个方面进行讲解。

别庄

场所：マ-ヤ山道入口
出现条件：在第二部分通关后月、水、金曜日商人会出现

简介

满足出现条件之后在别庄门口会有商人出现，花费1980000G购买的话就能得到别庄钥匙，能够进入别庄，里面有床和厨房，能够睡觉做饭，之后每周金曜日商人会再次出现贩卖各种稀有的金色蔬菜种子，推荐购买后种植并出荷，这样以后在杂货店就能直接购买。

ウラの占い屋

场所：セルフィア平原东
出现条件：无

简介

带着结婚候补来到这里就能进行配对程度占卜，根据好感度的不同会得到不同的数字，角色们也会对占卜结果做出不同反应，十分有趣。



小贴士

厨具

游戏中各种厨具种类众多，都摆在屋子里比较占地方，在命令选项花费5000点选择“调理器具をまとめる”之后在一个厨具就能进行所有操作，但是如果将其他厨具销毁（ぶつ坏す）的话就再也不能获得该种类的配方，因此可以将多余的厨具摆放到其他房间内但千万不可以销毁。

道具分离

游戏中的道具可以最多9个叠成一组，堆叠的道具等级没有合并，可以点击之后查看等级，在背包或箱子菜单选中堆叠的道具按一下A键就能将第一个道具分离出来，连续按会按顺序分离。

魔法的等级

魔法能力都有等级，等级越高威力越大，可以将低等级的“魔法”类能力交给レオン（ルーンアビリティ类会被他当礼物收下，一定要在菜单注意查看），他会帮忙进行等级提升，1～3级只需要花费金钱，3级别以上需要相应的道具，例如サファイア、オリハルコン等等。

台风

本作中台风是定期会来的，并不是随机出现，因此不能靠读档回避，想要触发台风天气下的事件或者想要搜集石材、木材的话也可以选择命令“台风を近づける”。选择“台风を远ざける”能够回避。

钓鱼大会的竞争

ディラス是个钓鱼高手，有他在想要取得钓鱼大会的胜利可是非常难的，可以在第一年不急着将他救出，少了这个最大的竞争对手，第一年的四次钓鱼比赛都能轻松赢得，可以之后再将其救出。



强制劳动

在营业时间内，总有一些店员到处乱跑，导致商店空无一人，没有办法买东西，此时你只要出门找到他，感情够好的话邀请其一起冒险，然后将其带回商店，再对话就能进行交易了。

泉里的妖精

地图上有春、夏、秋、冬四个泉水，向里面投掷指定东西，每天一次能够从居住在泉水里的妖精手中得到帽子，夏泉可以投掷任意物品（除垃圾外），秋泉需要投掷宝石类，冬泉需要投掷花类，春泉需要投掷巨大作物类。



隐藏的路

装备了みずぐも之后可以在部分水上行走，这样一些之前不能去的地方也可以到达了，例如冬の田南侧地图向东走；黑曜馆的东南，ンスター博士家向南地图的东侧；红叶河的东侧等等，另外在钓鱼的时候能够走到河川深处钓到一些很难钓到的鱼也十分方便。

下崽工房



随着3DS和PSV双双步入正轨，DLC内容也成为了大多数游戏榨取剩余价值以及榨取玩家腰包的重要手段。随着这类内容比例的增多，该栏目应运而生。本栏目将着重对已发售游戏的DLC内容或关卡进行介绍和解析，辅以有趣和重要的DLC资料，以延长好游戏的生命力、提升优秀作品的关注度为己任。



火焰之纹章 觉醒



◆Nintendo◆S・RPG◆2012年4月19日◆1～2人

随着7月26日的“光与暗 决战篇”开始提供下载，以“《火纹》系列”历代角色穿越为主题的“异界之魔符”DLC系列就此告一段落（当然以后仍可以下载购买）。今后推出的新DLC系列名为“通往神军师之道”，以3个不同的主题展开，分为3个篇章，分别是展现同伴间交流的“异界休闲篇”、以高难度战斗为主的“究极试炼篇”以及拯救被邪龙破坏的未来世界的“绝望未来篇”。从目前公布的资料看，新系列地图的平均售价有所下调，本栏目也会继续为广大玩家介绍《火纹 觉醒》的DLC内容。

异传 光对暗 决战篇

进入条件：7月26日DLC地图（售价400日元）

“异界之魔符”的最后一弹，也是首个5星难度的关卡，这一次我方不再有NPC的协助并且处于敌人的重重包围之中。在对方华丽的数据和特技下各自为战并不明智，建议把移动力高的部队配置在南侧，开战后直接组队并飞过矮墙，以地图北端作为主战场，争取在3回合内把东北的魔法部队收拾干净。接下来仍旧是凭依着矮墙的防守战，由于敌方的飞行部队位于地图西南端，很晚才能靠近，因此我方后排角色只要小心持有“すり抜け”技能的单位即可。另外当持有“カウンター”的勇者莱纳斯（ライナス）以及拥有“灭杀”特技的刺客贾法尔（ジャファル）靠近时需要算好步数，主动出击干掉他们，否则很可能造成我方减员。全灭敌





人过关时可以收得《苍炎之轨迹》的主人公艾克（アイク），而“限界突破の书”可以令习得该技能的角色全能力上限提高10，可以说是主力必备的特技。

异传 绊の收获祭

进入条件：8月9日DLC地图（售价200日元）

“异界休闲篇”的首张地图，要先说明的是本DLC在8月9日～9月30日期间半价出售，有购买意向的玩家不妨抓紧时间。仅1星难度的本关在战斗方面自然没什么可说的，丧尸的平均能力只在75左右，不过其幸运全部超过50，因此有1/2的几率发动以HP=1状态存活的“祈り”，如果碰上拥有“**カウンター**”技能的丧尸一定要用间接攻击，否则一击未能毙命的话我方的HP也会损失大半。在第5和第8回合地图北侧会有少量援军出现，敌主将也会在第8回合开始出击，只要优先击倒有反击特技的丧尸，别被这群“人肉炸弹”给打乱了阵脚即可。此战中同性角色之间会有特殊的对话事件，数量非常庞大，在此可以看到一些趣事和角色们的过往（比如龙骑士杰罗姆摘下面具的样子）。另外地图上存在着大量的闪光点，除了能获得道具外，经验值、熟练度和好感度都可以得到快速的提升。

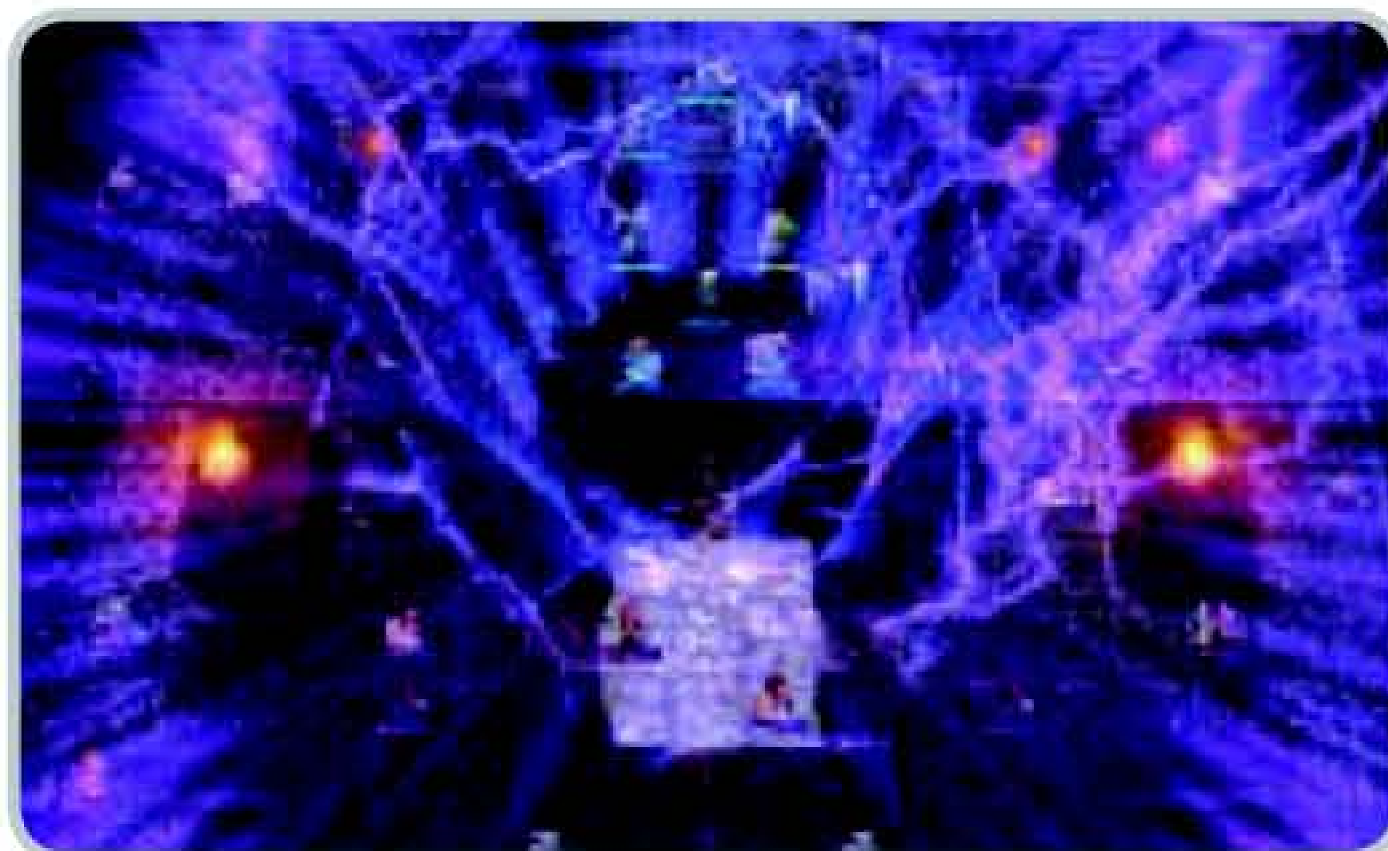


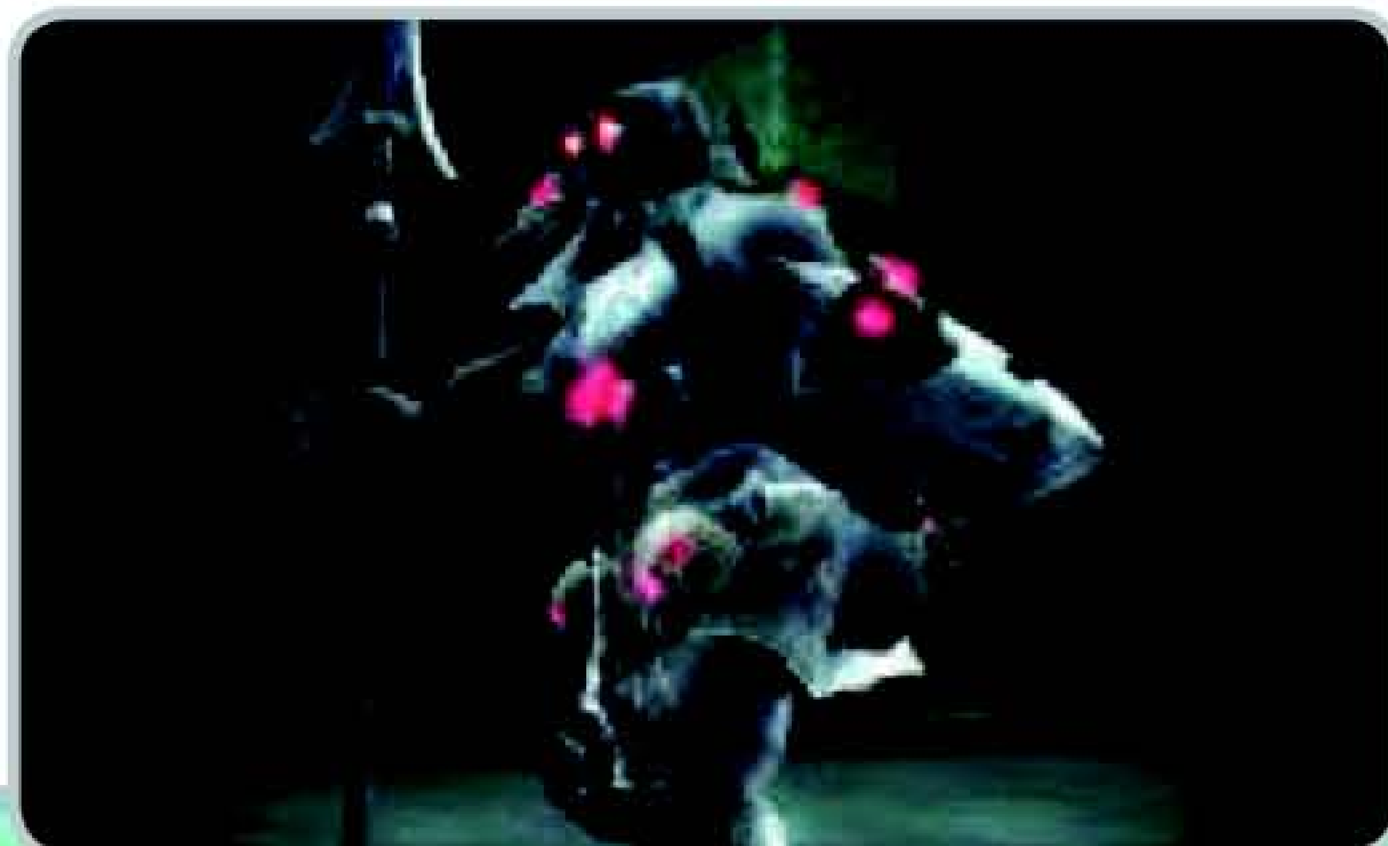


异传 生と死の境に

进入条件：8月9日DLC地图（售价250日元）

“究极试炼篇”的首张地图就是5星难度，不仅让人对后续的关卡难度有了更高的期待。本关特有的尖刺地形会在每回合开始前令其上的单位HP直接降到1，对敌我双方都有效。由于这种特殊地形的存在，建议玩家在两两组队时秉承“一强一快”的原则。组队后用高移动力的单位迅速突出重围，再换出强力角色迎接敌方的攻势。敌方大部分单位都持有“复仇”特技，在尖刺地形的效果下一旦发动对于我方就可能形成致命的打击，因此务必要优先解决这类敌人。开战后先分兵向西北和东北挺进，避开南侧的不利地形，如果角色拥有“疾风迅雷”特技的话，在攻击残血单位时能够占到不少便宜。战斗中地图南侧的6个魔法阵以及北侧的阶梯会依次出现敌援军，因此不要恋战，快速向南侧挺进。在强袭BOSS前也要小心其身边特殊造型的尸兵将，其能力非常强，一定要用间接攻击击倒。只要玩家能在10回合内阿尔戈尔（アルゴル）撤退前将其干掉，便能在过关时收得《暗黑龙与光之剑》中“飞马三骑士”的三妹艾斯特（**エスト**），并不要求在10回合内过关。战斗末期合兵一处消灭敌人时，如果不想踏入尖刺地形可以利用暗黑魔法“**スライム**”的远程攻击将敌人一一轰杀。





掌机王自由谈



PSP上的《无双》从加上“SP”二字后，和原作的差距就愈发大了起来，这固然有原作和移植作的平台机能差距大的原因，尽管如此，对于广大没有入家用机版原作的玩家们，这也是一次不可错过的体验机会。同样移植自PS3的《无双大蛇2 SP》尽管画面缩水，但仍保留了原作的乐趣。本辑收录的作品，是对《无双大蛇2 SP》的剧情和角色的解析，可以让各位更加了解该作的剧情和世界观。短小的“玩家点评”依旧是各位读者朋友们最热衷的投稿栏目，不过最近也偶尔发现一些成语使用不当的情况，各位斟酌字句的时候也要注意其本意哦。

凡人的降魔传说
——《无双大蛇2 特别版》通关杂感

文 古梓

《无双大蛇2》发售至今已是半年有余，可笔者始终未曾游玩，其中有一个原因是对这种单纯刷刷刷的游戏方式有点厌倦了；另外一个原因则是笔者始终痴痴相信Koei Tecmo Games（以下简称K社）将来会出个中文的增值版，虽然“《无双》系列”就算不看中文玩起来也没什么难度，但K社的中文游戏所体现出来的文字美感绝对是无与伦比的。一直到近日《无双大蛇2 特别版》（以下简称《大蛇2 SP》）发售，笔者才终于鼓起勇气小试一把。岂料打出全结局后，感受颇多，不吐不快，这才有了下文。

融合与穿越

虽然穿越这个概念老早就有了，但被国人所熟知并津津乐道的还要拜近几年穿越题材影视剧大行其道所赐。按照个人理解，穿越不外乎某些人利用某种或者科学或者扯淡的方式去到另外一个时空之中，近而引发出一系列不可思议的故事。可让笔者意识到“《大蛇》系列”讲的是一个穿越故事的，还是《大蛇2 SP》。理由很简单，当初公布《无双大蛇》的时候，咱只是单方面认为这是将“《无双》系列”两大阵营（三国系和战国系）融合在一起的故事罢了，并非是让这两个系中的角色穿越到另外时空，而是把两个系的人甚至是领地都给直接召唤到异世界并重新融合到了一起，显然这和传统意义上的穿越并不一致。



可到了《大蛇2 SP》中，这个异世界中真的穿越来了一票其他时空中的人，如《忍者龙剑传》的隼龙和绫音（《SP》版还新加入了雷切尔）、《剑刃风暴 百年战争》的贞德、《特洛伊无双》的阿喀琉斯、《龙士传说》的内梅尔以及平安时代最强阴阳师安倍

晴明（同样是《SP》版追加的）。《大蛇2 SP》的流程本身就是一个回到过去改变既定事实从而改写未来的过程，除了每一章都有一次时间的穿越外，特定章节为了拯救已死的同伴还会再穿越一次去触发特定条件改变命运，也就很符合“穿越”这一类型题材的传统了。惟一遗憾的是，这些穿越角色的互动和专属剧情实在是少之又少，怎么看都觉得是过来打酱油的。

恶搞与正剧

既然是穿越融合的故事，自然就不能浪费了那一众个性鲜明的角色。早在《无双大蛇》公布的时候，笔者就很期待这些来自不同时空的武将能有怎样有趣的互动。事实证明，K社在这方面着实是下了一番功夫的，最终呈现出来的效果也并没有让人失望。如果说《无双大蛇》以及之后的《魔王再临》不过是K社的小试牛刀，那么到了《大蛇2 SP》中，K社的下手就狠了不少。游戏中恶搞桥段层出不穷，每每让笔者忍俊不禁。更难得的是这些恶搞无一不是充分考虑到角色个性的，所以整体表现出来的效果极为自然，一点都不突兀。



比如孙悟空这只真猴子和总是被人叫做猴子的丰臣秀吉居然被当成大猴子和小猴子，而有点天然呆的三藏法师还真的把秀吉唤作悟空，整得秀吉只得一边学猴叫一边哭笑不得。风流才子郭嘉一听说要去找寻美女便自告奋勇，还教导和自己同是病怏怏的郭淮：“人的生命是极其有限的，说不定什么时候就没了，所以要尽情享受人生。”怎料刚想对星彩和稻姬“下手”，就被本多忠胜和张飞挡得死死的，眼见此尴尬局面，其身后的郭淮还一个劲儿地感慨：郭嘉大人真是为了享受人生拼上老命了啊。游戏流程中，如此爆笑场面可谓不胜枚举。

K社在历史游戏造诣之深厚是众所周知的，根本就不用怀疑其正剧方面的编撰功力。所以即使《大蛇2 SP》的题材再怎么欢乐，故事中也绝对不乏正统历史剧的厚重感。谈到历史剧，自然不缺乏对死亡的描写，不过真正让笔者体验到死亡的沉重感还要数当年的《战国无双2》，其中无论是浅井长政战死在阿市怀中的唯美凄凉，亦或是明智光秀最终决死一战却没有拔出致命一刀的无奈，以及织田信长黑暗中的一滴眼泪，都将历史的沉重残酷表现得淋漓尽致。《真·三国无双6》似乎也开始加重对这一方面的描写，很多时候都用最为悲惨嘘唏的方式在玩家面前展现武将壮志未酬身先死的无奈。没曾想，欢乐恶搞的“《大蛇》系列”居然也整这么一出——游戏初期经常因为我方能力限制，只能眼睁睁看着同伴死于非命而无能为力，这种挫败感有时候远比自己战败沙场还要沉痛。

另外，本作也有很多令人内心无比纠结的心理描写，笔者印象最深刻的就是马超和王异这两人。马超对害得自己家破人亡的曹操是恨之入骨，好几次都想找曹操报仇。然而这一次，眼看仇人就在面前，自己也有能力亲自将其手刃，可长枪的一头却直接从曹操肩上擦过——他很清楚此时此刻只有大家团结一致才能打败真正的魔王，所以即使内心再怎么被仇恨所侵蚀，他灵魂中对正义的渴望最终还是压制住了这点负面情绪。那一刻他坚信自己的选择没有错，因为自己并不是为了报仇而挥舞长枪，手中这柄长枪只能为了贯彻正义而战。



同样是复仇鬼的王异就没马超那么轻松了，因为她活着的目的就只是为了取杀害全家的凶手马超的首级，所以即便来到了异世界，这个目的也不容许有任何扭曲。于是，她被魔人平清盛的咒术控制，以此来向马超开战。她这一举动在自视甚高的司马懿眼中

是愚不可及的，但司马懿却不愿意放弃这么一位难得的将才，千方百计想拉她一把。可惜，即便众人合力击退了平清盛，还是无法消去摆脱了咒术控制的王异心中的仇恨。虽然最终王异是被浓姬阿市等人说服，但是你可以明确地感觉到她眼神中流露出的悲伤——正因为在王异眼中只能映照出仇人的身影，所以注定了她这一生都必须活在痛苦之中。

凡人与仙人

说回“《大蛇》系列”的故事，我们不难发现和以前群雄乱战不一样，因为以前不管如何的群雄割据，大家都是凡人，都只能靠血肉之躯在拼杀。可到了这个异世界，他们要对抗的却已经不单单是凡人，而是妖人，甚至是妖人的统领魔王远吕智，还有《大蛇2 SP》出现的更加可怕的巨大妖蛇。君不见妖蛇刚刚出现时，凡人部队马上溃不成军，众人一下子就陷入了绝望的深渊之中。这时如果不是月亮公主辉夜姬及时出现给司马昭等人指明了方向，恐怕凡人的降魔故事还没发展到高潮就要戛然而止了。

如果说《无双大蛇》只是为这场凡人和妖魔的战争起了一个头的话，之后的《魔王再临》则是将“凡人”这一主题进行了更大的升华。不难看出，《魔王再临》的头四个篇章都是以一个仙人的视点展开的。仙界奇才太公望从一开始就看不起凡人，认为凡人根本无所作为，只能成为达成自己目的的棋子而已，可渐渐的，和凡人的相处却让他发现自己根本无法读懂凡人的心思，更无法看透凡人的力量，那看似微不足道的凡人之力有时候甚至可以超越一切。女娲娘娘跟随曹操一起出战，本意是观察曹操是否能成为讨伐魔王的领导者，然而数次战役下来却令她大吃一惊，身为凡人的曹操有着连仙界都不敢轻视的霸者气量，如果放任不管，说不定将来会成为另外一个祸害人间的魔王。人王伏羲则从一开始就看中了凡人们的力量，于是选择岛左近从中牵线，最终成功联合众人对抗魔王。年轻气盛的武者源义经起初独来独往追踪宿敌，却在小强吕布的强大背影之下找到了一条成为强者的顶点之路。

正因为有了《魔王再临》中的这些铺



垫，当《大蛇2 SP》的世界妖蛇泛滥、濒临毁灭之时，这些仙人才会毅然决然地选择和凡人们同行。对于仙人们的如此举动，身为仙界老大的素戋呜很是不能理解，他固执地认为能阻止魔王毁灭世界的只有仙界军，凡人就该待一边服从命运安排。为此，他带着哪吒等仙界大军数次阻拦我方行动，其头脑的顽固程度正如女娲所说是花岗岩级别。有趣的是，不知道各位看到素戋呜这个名字的时候会联想到什么。不错，他正是日本的神祇素盏鸣尊，其实他的名字还有另外一个被大家熟知的汉字标注——须佐之男。关于须佐之男的传说很多，其中最为家喻户晓的大概便是斩杀八歧大蛇了——为了救奇稻田姬，须佐之男设计用酒引诱八歧大蛇，并趁机以十拳剑砍下其头颅，之后更从大蛇体内找到了天丛云剑。再看看游戏中，素戋呜的一星武器名字就叫天丛云剑，不免令人会心一笑啊。和凡人不同，素戋呜对抗魔王的方式乍一看极其不可理喻。你能想象得到，是他复活了魔人平清盛的吗？因为他知道平清盛是靠着远吕智之力诞生的，所以只要平清盛在就会无意识地吸收远吕智的力量，这从某种程度上说可以限制魔王之力，从而拖延世界被妖蛇毁灭的时间。而且早在过去，素戋呜就曾以一人之力挑战妖蛇，结果败得很惨，不过其看似愚蠢的行为却为凡人们的存活创造了时间。说到底，他做的一切还是为了这个世界，阻挠我方也不过是无法相信凡人罢了。然之后，展现自己真正力量的素戋呜最终还是败在了凡人的手下，这才让他不得不承认凡人的力量，并愿意一同合力对付魔王远吕智。

魔王与妖蛇

魔王远吕智身为贯穿“《大蛇》系列”始终的最终BOSS，他能够不费吹灰之力便将

各个不同时空的人召唤到自己所构筑的异世界中，其力量之强毋庸置疑。然而就是这样一个魔王，游戏中对其着墨却并不多，感觉上总是在说些让人听不懂的话，连救他出来的妲己也时常不清楚这位魔王大人到底想干什么。他先是出动大军擒获一众武将，之后又逼迫他们继续出战，就好像明明可以斩草除根却故意给自己留下祸患。魔王的这一系列匪夷所思的举动，一直到《魔王再临》的远吕智篇才算给出了一个看似合理的解释：远古时期，远吕智因为犯了大罪而被仙界处以不死诅咒并永久监禁起来，所以他在妲己帮助下重获自由，第一个想到的就是聚集人间的强者，用各种方式逼迫他们变得更强，为的是找到一个能确确实实地杀死自己的方法。

当年最令笔者纳闷的一件事就是明明远吕智都已经被彻底杀死，为什么一众武将还是没有回归原来的世界？结果居然就引出了《大蛇2 SP》的剧情，不免让人怀疑这一作早就在企划之中。不过还是有点可惜了，本作剧情对真正反派团队的描写可谓少之又少，使得这一大帮人在笔者眼中从头到尾就是纯正的恶质集团。到头来《大蛇2 SP》对于笔者的价值仅仅在于补完了《魔王再临》的一部分剧情：之所以众人回不去是因为远吕智的力量还在，虽然他彻底死了，但其力量却因此而失去了理性暴走化作妖蛇，以“噬身之蛇”的形式执行着远吕智“毁灭自我”的愿望。



妖蛇是暴走化的远吕智的力量，所以即便游戏中再出现了远吕智和真・远吕智，那也不过是单纯被毁灭意识支配的躯壳，跟魔王本身意识已经毫无关系了。硬要说远吕智还有什么剩下的话，估计就只有酒吞童子了吧。这酒吞童子来头可不小，他是日本传说中的妖怪，和白面金毛九尾狐以及化身为大天狗的崇德天皇怨灵并称为“日本三大恶妖”。也有一种说法，酒吞童子统领众鬼，是日本最强的鬼。游戏中的酒吞童子一开始可以说毫无个人意愿，虽然拥有强大的力量，却只是无条件服从某妖人的命令去战斗。最早意识到酒吞童子与众不同的就是太公望，于是这位天才设计收服他，并以帮其找到自我为条件规劝他加入。之后，靠着酒吞童子的特殊力量，太公望终于成功研制出对付妖蛇的武器。就在这一系列研究中，太公望更发现了一个惊天秘密——原来酒吞童子竟是远吕智暴走力量的一个分身。在此之后和凡人的接触中，酒吞童子渐渐有了自我的意识，他甚至开始关心凡人的一举一动。正如太公望所说：当有一天，你真的明白了慈爱之心，你便不再仅仅是远吕智的分身，而是真正成为你自己。于是，对着互相扶持上战场的凡人的身影，酒吞童子第一次露出了会心的微笑，也第一次明白自己必须和妖魔抗争下去，这或许可以说是远吕智另外一个形式的存活和自我救赎吧。因为酒吞童子不是远吕智，但就算是远吕智也无妨，毕竟他是远吕智惟一残留下来的良心。



游戏的真正结局是一众仙人集体发力，在这个异世界毁灭之前成功将我方全部送回到了原本的世界中。于是，所有发生过的一切就如同作了一场梦，大家都不记得在那个诡异世界中的遭遇，却会在不经意间想起些既陌生又熟悉的身影。到这里笔者不禁又纳闷起来：难道这就意味着该系列的终结？还是说那两个普通结局才是K社故意留下的伏笔，好继续发展故事呢？个人倒是更期望这个系列可以继续发展下去，哪怕不是以大蛇作为背景也行啊。



玩家点评

3DS **勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D**

厂商：Square Enix　类型：RPG

评论人：魔王　评分：9.5

继PS复刻之后，再次降临3DS的初代《怪兽篇》，不仅会让老玩家们眼前一亮，沿用的《DQMJ》的系统也会让玩过NDS该系列的玩家们感到亲切。游戏的画面与音效十分出色！看着童话般的游戏场景，享受着动听美妙的BGM，那感觉真是惬意奢华（咳咳，扯远了）。本作把怪物的配合与对战系统做到了极致，新增的四格队伍栏更是让对战竞技性提升了一个档次。Wi-Fi对战系统也做得很贴心，世界排名系统更能激起玩家们的满腔热血，而且奖品也很诱人。本作刷级依然有练级圣地，用不了多长时间就能满级，然后将自己的爱将送上Wi-Fi战场还是很有成就感的。单机内容也十分丰富，二周目旅行之门的收集就足以使玩家的游戏时间破百了。

本作的素质高得出乎意料，几乎没什么瑕疵，可谓不亚于《口袋妖怪》。要说让人费解的地方，可能就是3D纵深不足了，但是应该是制作组有意而为之，使玩家能舒适地享受游戏吧。好了，赶紧拿起3DS，进入这美妙的童话世界吧！



PSP **Phi · Brain 羁绊之谜题**

厂商：Arc System Works　类型：AVG

评论人：血祭狂歌　评分：8.5

这绝不是普通的动漫改编作，可以理解为各种智力题的集合体，游戏的难度可能会让不少玩家望而却步，但笔者认为，这绝对是倾注心思的佳作。在游戏中不仅能体验第一季动画中的原作谜题，还能锻炼自己的能力，何乐而不为呢？

游戏涉及到的谜题种类丰富，有数独、拼图、迷宫、字谜、数图、汉字元素、九宫格等，不仅考验玩家的智力，也考验玩家的动手能力，最速解谜绝对是对自己的挑战。每个谜题由浅入深，简单的规则下包含着复杂的解法，没有一番深思熟虑很难做出来。在Achieve模式的谜题的难度更是上了一个台阶，三星以上的谜题对一般人来说更是难度高，但我们也可以藉此挑战一下自己的极限。至于AVG部分，对于了解动画剧情的玩家来说没什么压力，看不懂也不会影响剧情发展。

整个游戏谜题部分都很不错，对自己的智力有自信且有一定日语水平的玩家不妨试试。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛　文　月下雪影

Supercard DSTWO

厂商：Supercard　网址：chn.supercard.cn

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EOS v1.15

Supercard DSTWO新版固件发布，对应3DS最新固件

Supercard小组在7月25日对Supercard DSTWO烧录卡进行了新的固件升级。这次更新主要是解决Supercard DSTWO在3DS的最新固件4.3.0-10x上无法正常运行的问题。经过更新之后，Supercard DSTWO现已兼容4.3.0-10x固件。需要注意的是，光盘中所提供的固件为中文版，英文版用户请不要使用。在升级固件之前请保证主机电量充足，卡带的升级过程不难，只需要将光盘中对应的升级包拷贝到桌面，将其解压后把dstwoupdate.dat文件复制到microSD卡的根目录下，然后进入烧录卡，按照提示进行操作即可。

Supercard DSONEi/Mini

厂商：Supercard　网址：chn.supercard.cn

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EOS v1.11

Supercard DSONEi/Mini固件升级支持3DS最新系统

Supercard小组在7月12日发布了Supercard DSONEi/Mini烧录卡的最新固件。新固件着手解决了Supercard DSONEi/Mini无法在3DS新系统4.2.0-9x上运行的问题。注意该版本的固件只兼容到4.2.0-9x，刚刚更新的4.3.0-10x暂时还无法支持。和Supercard DSTWO相同，光盘中提供的Supercard DSONEi/Mini固件为中文版，玩家在使用前要先确认好自己卡带的版本。固件的升级方法和之前相同，需要使用到烧录卡的USB升级工具。先将光盘中的固件解压并拷贝到microSD卡的根目录，然后再将卡带插入USB工具并连接至电脑，此时烧录卡即会自动进行升级，整个过程无需其他软件的辅助，自动完成，升级过程大约为8分钟。升级过程中请注意USB工具上的LED灯的变化，如果灯闪则表示正在升级，结束后是绿灯表示升级成功，红灯则表示升级失败，如果失败请重复上述步骤。如果你是Supercard DSONEi Mini的用户，则直接使用主机在烧录卡的界面下选择固件运行来进行升级。

·如何使用USB外置智能升级套件升级？

请下载最新内核文件解压后拷贝到闪存根目录下。再将DSONEi及TF卡一起插入升级套件，然后插入电脑USB口，无需任何软件，自动升级，过程需要8分钟。灯闪表示正在升级，绿灯表示升级成功，红灯表示升级失败，如果失败请重复上述步骤。

·如出现升级失败的情况，请按照正确操作步骤重复进行。可能导致升级失败的原因：

1.你下载的升级文件版本（中/英版本）与你所用的卡不符，请检查你下载的升级文件是否和你使用的烧录卡对应；

2.没有将升级文件放入TF卡根目录，升级过程中识别不到升级文件，导致升级失败；

3.USB接口供电不足可能导致升级失败，请选择供电稳定的USB接口；

4.USB升级器或烧录卡损坏。

掌机市场扫描

栏目主持：酷洛洛

又来到开学的日子了，同学们有没有心仪的主机入手或想入手呢？最近《P4G》还有《仙境传说 奥德赛》中文版均受到不少国内玩家的关注，尤其是《P4G》中文版，其素质可见非常高，有PSV的同学如果还没有玩过日文版的话，就不要错过这款良心作了。现在就来看看本辑的掌机市场概况吧。


广州 钢琴

今年广州的台风刮得异常厉害，短短一个月时间内就有10多个台风接连吹向我们的祖国，数量上是数十年来最多的一年。和势头猛烈的台风相比，暑假中段的掌机市场就显得有点冷清了，PSV不用多说，依然还是北极般的极地温度，有统计报告指PSV本季度（即六月到九月，截止到8月18日的数据）的全球销量只有区区40万台。PSV这大半年的表现确实相当不好。

下面来关注下PSV相关硬件的价格，本辑PSV记忆卡的价格略有上调，幅度只有个位数级别，基本可以忽略，可能是货舱爆满、也可能是网店超低价的压力（普遍在1500以下），店面的黑色港版Wi-Fi从接近1600降到1550以下甚至更低，算是最近降得比较厉害的一次，白色Wi-Fi版则依然舰艇，还是在1800左右。顺便说下被遗忘掉的PSP-E1000，也即是阉割了光驱的精简版PSP，只要800多一点，比PSP3000便宜个100左右，不过能不能刷系统就不得而知了，买的人极少，不特意提起估计也没几个人记得这么一个东西吧。

记得3DS LL刚公布外形的时候，看到很多人评论说3DS LL的“外形不及3DS时髦”“块头太大”“不买”，实际上呢，3DS LL发售之后，很多原本没有3DS的朋友在摸过3DS LL实机后都表示有强烈的入手意向，这可以说是必然的，毕竟在手感方面3DS LL已经完胜3DS，加大屏幕的3D效果也比原来舒服得多，并且对比现在眼花缭乱的各式智能手机，价格也不算贵，上辑的1650尝鲜价已经成为过去式，现在3DS LL的价格已经稳定到正常水平，即1500左右，有兴趣入手的朋友可以放心“挥霍”了。


上海 书记

暑假总是过得很快啊，转眼之间就要开学了。以往在国内掌机玩家很大一部分都是学生党，所以每当放完寒暑假都会迎来掌机市场的淡季，不过今年应该是没有多大变化，毕竟白菜般的价格摆在那里，而且主机又没破解。

PSV价格1680的市场均价不知道要保持到什么时候了，一直没变化导致笔者都不知道这报价咋写了……大街上现在能看到很多玩3DS的，而PSV玩家却还是不多见，我身边有不少朋友都已经不把PSV当做PSP那样的游戏机，而是当做iPAD一样的平板电脑来看待了。PSP-3000现在性价比依然很高，毕竟破解了，900多元的套装属于一次性投资，可以玩到很多经典游戏，就像当年的PS2一样。

“老人机”3DS LL降价了，现在的价格是1480左右，与1100左右的3DS相比，性价比还是略低，只是耗电量以及屏幕大小做了改变，机能与系统都没有什么变化，个人感觉意义不太大。如果是当年NDSL与NDS的差距，那才叫对得起这几百块钱的差价。

配件方面，PSV的记忆卡的价格最近没有太大变化，保持在140～450之间，主机白菜价就算了，配件也跟着白菜了，当年PSP发售一年多以后记忆棒依然是天价。现在掌机正版游戏的价格比家用机还要贵，这个可是很大一笔开销，特别是日版机器。所以如果手头不是特别宽裕，可以

考虑租借，交换或者购买二手。

暑假结束了，笔者又想起当年读书的时候，由于要住校，开学前还专门跑去附近的电玩店用生活费买了一台GBA，当时宿舍没电脑，这台GBA陪我度过了很多个寂寞的夜晚，不过因为花光了生活费吃了两个月的素……



《P4G》中文版8中旬上市，这样的决定使得很多的学生玩家可以在暑假期间享受这款高素质的游戏，而不必为了“开学典礼和游戏首发这两件事情在同一天我该怎么办？”伤脑筋了。游戏发售之后趁着和数字下载版之间一周的时差价格小涨，当天都在360元左右，而且补货的进度也比较缓慢，造成了价格维持在了一个比较高的水准。同一天发售的《仙境传说 奥德赛》中文版因为之前已经有了较长时间的日文版，而且中文版还是在日文版发售之后一段时间才公布的，所以很多玩家早就已经入手了日文版，中文版的价格在270元，需要注意的是游戏首发附带OST的CD盘，一般商家为了节省成本会在进货时直接取消掉，或是要求玩家加价20元，具体根据个人的喜好选择就是了。另外因为中文版的出现，两款游戏的日文版价格都已经跌破了150元，根据实际情况来看，《P4G》汉化素质超乎想像，所以玩家在购买时如果遇到商家为了消灭库存以日文版更实惠为由推销的话直接Cancle掉对方就完了。

3DS LL价格也在近期迅速“正常化”，完稿时单机价格已经降到了1580元。不过从本人的主观意见来看很多3DS玩家为了新型号处理手中的旧款主机的做法很不理智。最近有不少的玩家都会拿着旧型号到商家处贴换，一来新老型号的优劣本是个见仁见智的问题，二者没有绝对的强弱之分；另一方面大量二手机的出现造成了市场上3DS开始有了翻新机的苗头，有意购买老型号的玩家在选购时可以通过主机版本号识别，如果主机的版本在4.1以上，基本上可以确定是回收的主机，因为老型号的出场版本相对较低，只有玩家购买之后才会进行系统升级，老型号出现新版本的话有问题的几率很高，注意回避。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS (美版)	3DS (日版)	3DS LL	PSP go	PSP-3000	NDSi	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1080	1100	1500	950	900	–	40	60	80
北京	绿洲电玩	1030	1130	1600	850	890	890	70	110	190
上海	新亚电玩	1100	1150	1600	–	900	–	90	150	220
江苏苏州	哇靠电玩	1150	1180	1580	1080	990	880	58	98	138
浙江杭州	江城博晶电玩	1200	1300	1580	900	1050	900	80	120	230
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1050	1100	1700	1150	900	700	70	100	150
安徽合肥	大拇指电玩	1180	1190	1690	1000	960	800	55	80	155
广西南宁	光派电玩	1200	1250	1750	1150	990	800	80	120	220
福建厦门	玩高数码电玩	1150	1200	1650	1200	950	900	70	120	200

PSV主机与相关周边								
城市	提供者	Wi-Fi版	3G（无锁）	3G（锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡 (16G)	记忆卡 (32G)
广州	打机王	1595	1850	1920	120	160	290	270
北京	绿洲电玩	1560	2070	1570	160	260	340	520
上海	新亚电玩	1680	1980	2030	140	210	330	450
江苏苏州	哇靠电玩	1580	1880	1780	120	190	290	490
浙江杭州	江城博晶电玩	1750	2150	2050	130	250	350	550
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1550	1880	–	120	200	320	500
安徽合肥	大拇指电玩	1740	2150	1800	140	180	320	470
广西南宁	光派电玩	1680	2050	–	150	240	360	560
福建厦门	玩高数码电玩	1550	1950	1750	150	200	320	500

硬件短消息

被部分玩家称作“3D老人机”的3DS LL上市，凡是有新机发售，周边商总是最高兴的，因为绝大多数人买新机总要买些贴膜啊、包啊、壳啊之类的“防具”来保护它，而在国内靠卖周边赚钱的商家的就更是如此。能带动周边产品的销售，对于基本配置没有充电器的3DS LL来说，光充电器产品一项，能带动的量肯定是以往掌机所不能比拟的。为了照顾新入手或准备入手3DS LL的朋友，本期特别挑选了几款值得购买的3DS LL周边，希望各位喜欢。

栏目主持 酷洛洛

文 钢琴

3DS LL液晶贴膜“极”

品名：3DS LL 液晶画面フィルム极
出品：Cool Clown
对应机种：3DS LL
官方价格：880日元







随着3DS和PSV的发售以及Wii U的公布，电子游戏界已进入一个全新的时代，主机配套的周边产品也是越来越高科技，例如大家都很熟悉的贴膜，早两个月才刚引进能自动消除气泡的新技术材料，现在已经普遍应用了，Cool Clown也采用了这种技术材料，推出集合了刮痕自动修复、自动清除气泡和除菌三种功能的新产品，“科技改变生活”这句话可半点不假，以后大家贴膜的时候就可以无视那些烦人的气泡了。

3DS供电外壳PRO

品名：Power Grip Pro for 3DS
出品：Nyko
对应机种：3DS
官方价格：29.99美金





Nyko是最早推出3DS供电外壳的周边商，设计过数款形状各异的供电外壳，是个实用主义至上的周边，3DS供电外壳PRO就是Nyko即将上市的新产品，功能相当强大，既拥有长久的续航电力、也拥有扩张右滑杆的功能，ZR和ZL两个扩张键还特意改成了扳机型的设计，按上去手感更佳。3DS供电外壳PRO同时解决了3DS持久力和功能缺失两大问题，并且价钱也不算太贵，真可以称得上是梦幻组合。

3DS LL专用水晶壳

对比3DS，3DS LL的外观设计变化不是一般的大，外壳部分由原来的光滑面改为磨砂面，虽然看上去没那么时髦了，但不易滑手握感更好，所谓有得也有失吧。不过喜欢时髦的朋友可以选择配个对于3DS来说没必要的水晶壳，由于3DS LL外壳也是金属色，装上水晶壳看上去和3DS感觉差不多时髦。

品名：プロテクトケース
出品：Cyber
对应机种：3DS LL
官方价格：1029日元





3DS LL抗冲击保护包

品名：3DS LL用セミハードポーチ“EVAポーチ3DS LL（ホワイト）”
出品：Gametech
对应机种：3DS LL
官方价格：980日元

很普通的EVA保护包，内软外硬，除了3DS LL外还可装游戏卡带SD卡之类的小物件，采用双拉链封合设计，拉链背后有防护层，了拉链刮花机器的可能性。









《闪乱神乐 爆裂 红莲少女》3DS装饰贴膜

品名：スクラッチガード for ニンテンド-3DS 闪乱カグラBurst -红莲の少女达-
出品：NINTENDO
对应机种：3DS
官方价格：790日元







《闪乱神乐 爆裂 红莲少女》是即将在8月底发售的3D“爆乳”动作游戏，前作因为制作商MMV保守销售策略导致出货量不高，一个月内就销售一空，很多人想买都买不到。这是MMV所始料未及的，于是这次MMV“痛定思痛”，在游戏未发售前就展开周边轰炸，先烧开了油锅，时机成熟就猛火大炒一番，对女性身材有严格要求的玩家可别错过这么“动感”的周边了。

3DS多用清洁笔

品名：Clean Lens Utility Touch Pen for 3DS
出品：CTA Digital Universal
对应机种：3DS
官方价格：7.99美元







灰尘是电子设备的头号敌人之一，目前大部分便携电子设备的结构都相当复杂，包括3DS和智能手机在内，屏幕、麦克风、摄像头和各种接口，这些地方都很容易堆积灰尘，并且也比较难清洁。因此CTA推出拥有两种功能的清洁工具，和相机清洁笔一样，这个产品前后分别是镜头擦和除尘刷，清洁笔的内部有数个备用的镜头擦供替换，另外还可以把镜头擦那头换成触控笔，可谓相当实用，不过缺点是太过粗壮，携带的时候不太方便。







游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



C82顺利召开 3日共52万人参加!







一年2次在东京举办的Comic Market——世界最大规模的同人展会，可以说是所有御宅族欢聚的天堂，今年夏天是第82届简称C82，C82召开时间为2012年8月10～12日，三日共56万人参加，达到和2009、2010年夏相同的记录，恢复到大地震前的水准。和往年不同，今年展会还吸引了许多知名企业参加，例如谷歌、京阿尼等等，可以看到展会的影响力越来越大。Cosplay依然是展会的亮点之一，下面就让我们一起看一下吧。



◀魔法战队集合！似乎少了一个，等等！学姐……你究竟是学姐还是学长？



▲刚通关游戏的白菜老师不知有何感想。



▲神还原了宫崎骏的电影《红猪》的主角。

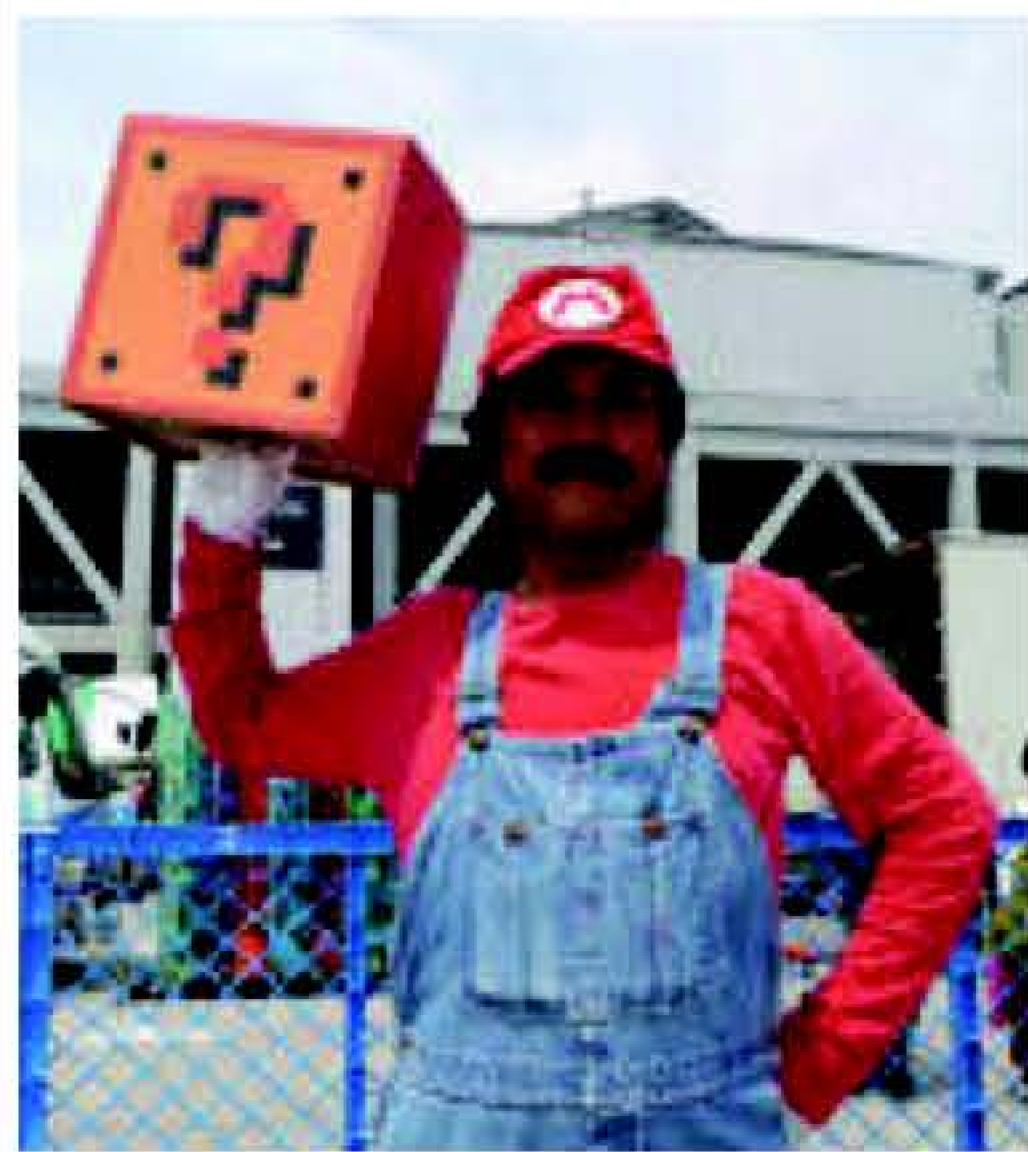


▲依然是宫崎骏的电影《魔女宅急便》，但是身后的索尼子似乎更抢镜头。





▲►哪里都有猎人的身影。



▲马里奥大叔自带问号砖，不知道有木有蘑菇。



▲人格面具！（被白菜老师揍）







◄▲展会现场也有许多外国友人的身影，果然动漫是不分国界的。







你也可以去哦 哆啦A梦诞前百年展

提供

知道哆啦A梦的生日是2112年9月3日吗？嗯……如果小编能再活一百年的话，说不定能看见真正的哆啦A梦出厂哦（笑）。为庆祝哆啦A梦100年后的诞生，香港海港城与国际影业有限公司、日本藤子工作室以及小学馆集英社制作有限公司联合主办了名为“哆啦A梦诞前百年展”的纪念活动，这次展览被称为香港史上最大型的哆啦A梦展览，于2012年8月14日至9月16日期间举行，展览的目的是号召大众一起庆祝哆啦A梦100年后的诞生，让大家一起投入属于我们的共同回忆。该展览最吸引人眼球的地方，就是展出了100个不同的哆啦A梦，他们各手持100件不同的神奇法宝，整齐排列于海港城海运大厦露天广场，其壮观的场景可谓前所未见。另外展览贴合原作，更在海港城不同地点制作出3个经典场景，包括“大雄与静香结婚的幸福画面”、“哆啦A梦临别大雄的晚上”以及“大雄再见奶奶的真挚回忆”。此外现场还有哆啦A梦创作工坊、“哆啦A梦诞前百年展”展览主题咖啡厅等主题设施。这一个月中大家可以在海港城寻回当年哆啦A梦带给大家的时光，如果同学们这段时间方便前往香港的话，一定不要错过这个充满纪念意义的活动哦！















一百个哆啦A梦

想象一百个哆啦A梦在你面前会是怎样一个情景，其实只要去香港的海港城就可以看见了，可惜酷洛洛最近比较忙，不然一定要抽个时间去看看！











明星Cosplay

本次纪念活动，还吸引了一众香港明星来一套官方Cosplay，虽然效果和原作不太像，不过却很有潮流感……



■时光机，不解释了。

各种法宝



▲能够实现自己心目中幻想世界的假如电话亭。



■任意门，现场居然还有新人在拍结婚照！

三大经典场景



▲大雄与静香结婚的幸福画面。

▼哆啦A梦临别大雄的晚上。



▲大雄再见奶奶的真挚回忆。



栏目主持 白菜

游戏美图秀

《黑子的篮球》第一款游戏登陆PSP平台。本辑《掌机王SP》中有“特快”和“漫游指南针”两个栏目对这款游戏进行详细的分析。虽然白菜我基本上是漫画党，不过动画也是一集不漏地追着。基也好腐也罢，对于这部作品我是单纯从热血角度出发的。但是动画版的BGM真的是一大败笔啊。





半夏：黑子2号不是只狗么！

白菜：说不定那是猫派FANS幻想中的黑子3号。





半夏：青峰肤色不可能那么白的。

白菜：这张图画得比较偏亮，仔细看会发现青峰的肤色比其他人黑一点。

酷洛洛：我在等漫画的179话……

白菜：等读者们看到这段话时，赤司差不多就应该开挂了吧。















半夏：小黄濑麻吉天使，跟我回家吧～

白菜："麻吉天使"一词，在看第三遍时终于看懂了。







好游戏永远不过时

经典 主题乐园

栏目主持：苍穹

本辑主题 松鼠


◀紧紧抱着橡树果不放的松鼠斯克莱特是《冰河世纪》里的搞笑型角色。

松鼠是一种非常温柔、可爱的小动物，该物种的分布十分广泛，相信大多数人应该都有亲眼看到松鼠的经历。小松鼠不仅在现实里很受欢迎，在电影、游戏作品中也有许多拟人化的松鼠角色，比如《冰河世纪》中那只开场时出现的倒霉松鼠，就给观众们留下了深刻的印象。以松鼠作为主角的游戏数量也不少，而且这些作品大多数都有着相当不俗的素质，在下面的文字中我们就列举一些经典的作品供读者鉴赏品评一番。

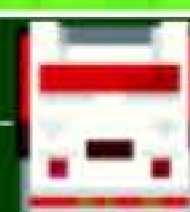
文 狮子心

特别推荐

松鼠大作战

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1990年



《松鼠大作战》是FC时代的代表性作品，两只松鼠主角奇奇和蒂蒂是迪士尼所创造的经典卡通人物。关卡的场景则来自我们身边的生活环境，比如塞满书的书架、厨房的水池、水壶等等，玩家要控制两名松鼠主角穿梭其中。游戏中的关卡可以任意选择，不擅长动作游戏的玩家完全可以先去简单的关卡赚到足够的生命奖励后，再去挑战难度相对较高的关卡。松鼠的主要攻击手段是投掷，投掷的物品可以是各类箱子，也可以是搬得汗流浃背的苹果，甚至必要的时候还能把2P玩家当作武器扔出去，并且效果相当不俗，另外藏在箱子里面来攻击靠近的敌人也是一个重要的技巧。由于可以投掷同伴，这也是很多玩家对本作最为乐此不疲的地方，当然除了相互妨害，诸如故意把队友扔到陷阱中、用箱子把队友砸得眼冒金星以外，遇到不便于双人同时通过的机关，也可以举着队友前进，有时还可以用这种方法帮助操作水平稍差的队友。游戏的整体难度不高，但欢乐无限，现在再重温这款游戏，很容易勾起玩家们儿时的美好回忆。


▶游戏的双人合作模式是最为经典之处。

松鼠大作战



原机种：MD | 模拟器：PicoDriveDS/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型 ACT
游戏年份 1993年

MD版的《松鼠大作战》与FC版在风格上非常相似，关卡则是重新创作的。主角还是玩家们熟悉的奇奇与蒂蒂，不过这次他俩的身手更为矫健，不仅可以投掷各种道具，还可以用双手释放火球。受益于硬件机能上的提升，游戏的画面有了很大的进步，场景显得更为多元化，各类敌人外形刻画得更加细腻。道具方面也增加了不少，加入了可以一次性回复全部体力的松果、能够将场景中的敌人固定住的钟表等等。在关卡中收集的火球非常重要，场景中很多地方并未配备足够的箱子，因此需要玩家利用火球来击倒敌人，BOSS战时更是如此。游戏的另一大吸引人之处则是双人模式，这点也很好地沿袭了FC版的优点。实际上本作并非Capcom制作，而是出自台湾厂商之手，因此更有重温的理由。



▶虽然是国人自制，但是游戏的整体素质让人眼前一亮。

松鼠大冒险



原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型 ACT
游戏年份 1993年

本作是一款风格非常清新的动作游戏，主角是一只名叫“Nutz”的松鼠，他不仅有着非常可爱的外表，并且还有着相当不俗的身手，他可以借助敌人的身体来完成更高的跳跃，这也是本作的重要技巧。Nutz的攻击方式很特别，玩家令其蹲下并按下攻击键，Nutz会用那条大尾巴将敌人扫开，虽然实用，但是对一些强力敌人却没有作用。游戏中还可以取得很多松果，当Nutz身上携带有松果时，按攻击键就可以将松果当作攻击道具扔出去了。相比起扔松果攻击，还是直接踩踏敌人显得更为实用一些，尤其是在对付每个关卡的BOSS时，只要玩家控制好时间差，基本都可以轻松搞定。作为一款ACT，游戏流程算得上是相当长的了，每一个大关都是由许多个小关组成，如此足量的流程也充分体现了制作方的诚意。



◀本作虽然有很多模仿其他同类游戏的痕迹，但是素质还是相当不错的。

零式特攻队



原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型 ACT
游戏年份 1994年

这是一款极具创意的游戏，松鼠主角显得更加身手不凡，拥有非常丰富的攻击技巧，比如可以投掷飞镖攻击，蹲下时可以使用双节棍攻击，在空中有着二段跳跃的能力，并且能够从空中向地面进行飞腿攻击。游戏的画面十分细腻，关卡和敌人都非常多元化，整体节奏很快。关卡中还加入了很多动作解谜要素，比如玩家可以利用飞镖先切断热气球下面拴住的绳子，然后迅速跳上热气球，让热气球把主角载到高空中取得各种奖励。一些关卡会故意切换到敌人的主视角来对主角进行射击，这时玩家需要在这种特殊视角下进行躲避——游戏中像这样的新鲜元素比比皆是。另外值得一提的是游戏的音乐非常出色，制作公司Sunsoft在这个方面一直很有造诣，因此本作的超高素质绝对值得每个玩家感受一番。

▶游戏的关卡设计得很有创意，值得回味。



漫游指南针

栏目主持：白菜





喜欢体育类漫画的读者们有没有看《黑子的篮球》呢？这是一部最近被改编成动画之后赢得非常高人气的篮球类作品。早在动画播出之前NBGI就放出即将游戏化的消息，如今游戏终于和我们见面，那么这到底是一款怎样的游戏呢，就让我们一起看下吧。

制作：★★★☆☆
推荐人群：喜欢体育类漫画、热血少年漫画、美少年控、声优控、原作粉丝
可能反感的人群：超能系体育漫画反感者、只爱女性角色的玩家、不喜欢日文AVG的游戏玩家





▲通关后可以自由选择从哪篇开始。

本作的游戏类型为SLG——战略。然而实际上游戏的类型更偏向AVG。游戏主要分为两篇，“I・H篇”和“合宿篇”，“I・H篇”和是按照原作剧情走向，在游戏开始采取大段的介绍和描述，带过了黑子所在的诚凛高中进入“I・H”选拔之前的比赛，既介绍了角色特征也引出了之后的比赛，让非原作FANS能够比较好进入到游戏中。“合宿篇”为本作原创剧情，将奇迹世代3人所在的高中桐皇、秀德、海常和诚凛一起丢在温泉酒店进行集训，由此角色们展开了一系列新鲜又有趣的互动，并在集训中迎来两场练习赛，根据两场比赛的结果会迎来不同的结局。

从上面的介绍就可以看出，游戏中真正可以打的比赛只有4场，因此想要进行纯粹体育运动类游戏的玩家可能要失望了。而且比赛并不能直接控制球员进行，而是要在比赛开始前设置好指示条，比赛过程中角色会根据能发动的指示进行行动，指示都需要信赖点数发动，信赖点数有限，指示条的作用又各有不同，因此比较考验判断。比赛进行中玩家可参与的部分不多，只有个别时候会出现按键机会，在正确时机按下就能阻止对方攻势或者使己方进球。可惜由于出现次数较少且比较突



▲比赛中的Q版形象十分惹人喜爱。


▲原作中很难看到这群人一起吃饭的样子。

然，笔者在看比赛时又有乱按○键的坏习惯，经常在笔者走神的时候就出来了，而被按错或漏按。虽然比赛的参与感不强，但是每场比赛被分为4小节，每小节又分为五部分，而且比赛过程中会穿插事件、Q版角色可爱的行动演示、华丽的特技画面等等，让比赛不会那么冗长无聊，甚至分数接近时还有一点紧张刺激的感觉。

决定比赛胜负的指示条，以及影响指示条能否发动的羁绊点数都是从日常AVG部分获得的。在进行比赛之前会有很多时间给玩家触发事件，不同的事件能够获得的羁绊点数以及能取得的指示条各有不同。根据和不同队共同练习以及先行事件的进行情况会出现不同的事件，事件的主角各有不同，但都非常贴合原作人物性格。结合温泉酒店集训的地形优势，有一些在原作中完全不可能看到的事件，让原作粉丝感到非常惊喜，一些搞笑事件也往往让人忍俊不禁。不过事件进行过程中几乎就是一路按下去，对于不懂日语，或对原作完全不熟悉的玩家来说可能会觉得略平淡。

游戏中的角色相当丰富，诚凛、桐皇、秀德、海常四大高中的主要角色都有出场，每个配角都有相关事件，不会显得很单薄。另外冰室、紫原、赤司这三个在动画版中都还没有露脸的角色抢先出现在游戏中，让玩家能够提前体验到他们的魅力，这也是原作粉丝不得不玩的重要理由之一。人物声优都采取动画版声优，小野贤章、小野大辅、铃村健一、诹访部顺一等一系列著名声优的名字十分耀眼，且游戏全程语音收录，让恋声族也能享受到游戏的乐趣。人物立绘均为重新绘制，和漫画、动画版略有不同，可惜在对话时不能进行生动的表情转换，略显呆板，身体喘息的动作也很僵硬，让习惯了动画版的玩家比较不适应。比赛时和练习时的Q版形象却非常可爱，动作也都做得一板一眼，比赛过程中还会出现帅气的特技，镜头特写也都是经过重新绘制。和人物相比，游戏的地图背景就显得比较简单，练习场馆、比赛场馆都很单调，合宿的地点也没有特殊的描绘。

游戏决定结局的方式比较简单，两场练习赛的结果决定最终结局。虽然比较单调，但是由于队伍比较多，所以数量不少，共18个结局，由于游戏流程不长，而且能够进行快进，所以可以很快就打出一个，也算比较贴心的设计吧。



▲游戏中重新绘制的人物。


▲和青峰的结局之一，使他重新找回篮球的快乐。

总结：本作不管怎么看都是一款FANS向的作品，而且其AVG部分的比重非常之大，让人觉得其SLG的分类有点羊头狗肉的嫌疑。练习部分、比赛部分可参与的内容过少，也是游戏好玩度大打折扣的原因之一。不过整体流程不长，能让人还没感到烦闷已经通关。二周目后会开启新的事件、隐藏角色，全部结局取得后还会开启隐藏剧本，向喜欢运动类、热血少年漫画类玩家推荐本作。

乙女风向标

栏目主持：半夏







如今各种各样的乙女游戏层出不穷，如何从众多乙女游戏中脱颖而出成了各家制作商绞尽脑汁的问题。PSP乙女游戏《恶魔恋人》（原名《DIABOLIK LOVERS》）还未发售，已经网罗了一批粉丝，到底它有什么样的魅力就让我们一起看一下吧。



关于《恶魔恋人》

《恶魔恋人》是由制作“《恋爱》系列”、“《超越未来》系列”的公司Rejet和乙女游戏名牌Otomate联合制作的，这样的强强联手在公布之初就吸引了眼球。游戏的人设是曾经绘制过PC游戏《OZMAFIA!!》的さとい，其水彩一般的画风和独特的人物设计为角色增加了光彩。同时之后的一系列宣传手段更是为这款游戏网络了群众基础，具体的宣传方式会在后文为大家介绍。游戏的主题是十分抢眼的吸血鬼主题，故事主要讲述了女主角因父亲工作调动的关系搬家到神无市，神经略粗的她完全没有把吸血鬼出没的消息放在心上而住在亲戚家，却发现一起生活的对象居然是真正的吸血鬼六兄弟……

人物简介



逆卷アヤト

声优：绿川光

逆卷家三胞胎之一，认为兄弟之中自己最伟大，常常用鄙视的眼光看人，是喜欢恶作剧的坏孩子，擅长体育运动却讨厌学习。经常在上课睡着，考试也总不及格。



逆卷カナト

声优:梶裕贵

逆卷家三胞胎最小的一个，超级病娇的一个人，熊娃娃是他最重要的伙伴，发生什么事都怪在别人身上，很爱哭，如果给他点心的话就会停止哭泣。



逆卷ライト

声优：平川大辅

逆卷家三胞胎之一，和其他两个人一样是高二学生，却因为奇怪的行动而遭受停学处分，擅长用语言攻击他人，非常毒舌，有着一兴奋就加快语速的怪癖，最喜欢看对手生气的脸，越被讨厌就越开心的超S吸血鬼。



逆卷スバル

声优：近藤隆

逆卷家的小儿子，破坏欲旺盛的冲动型，有什么事马上就会出手的男孩，好像一匹沉默的我行我素的狼一样，和其他的兄弟不是很合，正处在自闭的年纪，大多时候在自己的屋子里呆着。



逆卷レイジ

声优：小西克幸

逆卷家的次男，常常像管家一样使用优雅的语句，却进行着最辛辣地嘲讽，注重规矩，常常苛责周围的人，但是那些规矩大多按照自身心意改变，兴趣是收集各种餐具。



逆卷シュウ

声优：鸟海浩辅

逆卷家的长男，一直都很懒洋洋的样子，头脑非常聪明，但是不屑于应付学校和学习，所以不幸留级，和小一岁的弟弟同在高三，讨厌外界繁杂的声音而时刻带着耳机。

独特的宣传模式

本作在公布之后并没有马上发售，而是先从其他渠道进行宣传，从而扩大了知道本作人群，累积了粉丝基础。首先发售的是男主角六个人的角色CD，让众多恋声族认识到本作。然后再在相关乙女杂志对本作进行轰炸式宣传，其华丽的人设确实给很多玩家留下很深的印象。最后也是最重要的，就是在niconico动画进行生放送，并开通了常规广播供玩家聆听。熟悉nico的玩家都知道每次有声优进行生放送必然能吸引来数以万计的人围观，而本作声优阵容华丽，每次生放送都起到了巨大的宣传作用。常规广播更是让听众一点点了解到游戏的魅力。



▲在nico进行生放送的角色声优鸟海浩辅、绿川光。



在有了一定群众基础之后，本作又带着声优CD的后续作品，出现在日本最大的同人展会C82现场，同时近日还公布了即将手办化的消息……游戏还未发就已经展开如此宣传，想让人不知道这部作品都难。这一切吊起了玩家的胃口，然而到了原本预定发售的日期9月13日却被告知即将延期将近一个月，让玩家更加期待。到底游戏的表现如何在下个月就会见分晓，就让我们一起期待一下吧。

结束语

《恶魔恋人》可以说是近期乙女游戏玩家比较关注的一款新作，而老牌作品也都有所动作，有的趁着暑假召开各种声优活动，有的则公开续作，例如《歌唱王子》的续作《歌唱王子 全明星》的公布就让人十分期待，在这个乙女游戏遍地开花的年代，想要找到自己想玩的作品不是件难事，不要挑花眼就好哦。

栏目主持：苍穹

火纹大陆

文 火花天龙剑 MALAS

《火焰之纹章 觉醒》中的支援对话数量极其庞大，也因此塑造出了不少性格鲜明的角色形象。其中冷静果敢并且暗恋王子库洛姆的天马骑士——缇娅莫是笔者在本作中最喜欢的角色，而她来自未来的女儿塞蕾娜则是一位典型的叛逆期的傲娇少女。下面就从这对母女的支援对话来谈一谈两人之间关系的逐渐转变。

《觉醒》支援对话浅谈

——缇娅莫和塞蕾娜母女

C级支援对话

提：塞蕾娜，能跟我聊聊，说些未来的事吗？

塞：听了那种事你又打算怎么样呢？反正同样的历史又不会再发生了吧。

提：就算这样今后也很有可能会有类似的事情发生啊？

塞：那我就不知道了！

提：塞蕾娜……又生气了吗？

塞：我没生气，你别瞎猜了。

提：是吗……但是表情一直这么吓人，还是发生了什么吧。

提：还不是因为你又让我想起了未来的事情！我可不想让那种事情再次发生了！

提：对不起……看起来的确是非常辛酸的回忆呢……是我反应太迟钝了，对不起……

塞：反正……你明白就好了。

提：那聊点别的吧？

塞：我没什么想聊的。

提：但是，我有很多话想问你呢。拜托了，至少满足一下我的任性，稍微陪我一会吧。

塞：切……没办法呢，那就稍微陪一会哟。

提：嗯，谢谢了。

塞：不过，作为谢礼，把今天配给的水果让我吧。

提：嗯嗯，没问题。

塞蕾娜是很典型的叛逆期女孩，对于母亲抱着排斥的态度。对于她来说，未来世界母亲的死和自己成为孤儿独自一人战斗是一段非常痛苦的回忆，因此在返回过去、遇到年轻的母亲时，自己所抱有的也绝不会仅仅是再会的欣喜——因为面前这个“母亲”并不是真正生下自己的那位女性，本质上几乎可以算是毫无关系的另外一人。对于塞蕾娜来说，这位“母亲”诱发了自己的痛苦回忆，对抛弃自己的母亲的怨恨反而占了上风，因此也就不难理解塞蕾娜对于缇娅莫的冷淡了。不过缇娅莫的温柔也是《觉醒》的所有女性角色中数一数二的，即便是塞蕾娜对自己各种冷言冷语，她还是坚持与对方交流，因为她很清楚要消除这种感情，就只能靠自己的温柔和真诚。

B级支援对话

提：这是今天的水果，色泽很好的苹果哦。

塞：那……谢谢了，那今天有什么想问的吗？

提：唔……有个问题我稍微有些在意，为什么塞蕾娜当初选择的职业不是天马骑士呢？

塞：啥？和妈妈选择同样的职业之路？打死我都不干！

提：被这么说还真是有种凄凉的感觉啊。

塞：我说，我可不想被拿来和不管做什么都很完美的天才相比。被大家尊敬、信赖，又能干、又活跃、头脑又这么好……真是的，开什么玩笑。

提：啊哈哈，真是了不得的称赞呢。

塞：哼，反、反正也不是我说的！！

提：那么，对塞蕾娜来说，我是怎样的母亲呢？

塞：嘛……值得自豪的……不对！抛弃了自己的女儿的薄情母亲！

提：啊……对不起……

塞：等等……也别一副哭出来的样子啊！刚刚是骗人的啦！我可从来没那么想过！的确真的是很温柔而且是值得我骄傲的母亲啊！……啊啊！够了，别再让我说这种自己听了都觉得脸红的台词啦！

提：嗯嗯，抱歉，不过原来塞蕾娜是这么看我的，真的很高兴呢。

塞：哼！我，我什么都不知道！（跑走）

提：哎？跑得还真快，一眨眼就不见了。要说跑步的话，那孩子的速度绝对在我之上。不过其实我的确不擅长跑步，这是个秘密，咳。

这段对话里也表现出了塞蕾娜傲娇叛逆的另外一点：不愿意被拿来与完美的母亲做比较，因此选择了与母亲完全不同的职业之路。对于一个好胜心极强的孩子来说，自然是不愿意生活在父母的阴影下的，而缇娅莫的完美反过来也增加了塞蕾娜对于母亲的排斥。在塞蕾娜和父亲的支援对话里，会提及塞蕾娜其实是个“不器用”的人，即什么事情都干不好，内心其实非常缺乏自信。不过，当缇娅莫因为塞蕾娜的气话而伤心时，塞蕾娜的表现也显出了她内心的真实一面——其实自己还是爱着母亲、依赖着母亲的 。虽然表面上很冷淡，但是却又不忍心看见母亲伤心。虽然很快她就否认了这点，但是也可以看得出来母女之间的坚冰也开始渐渐融化了。

A级支援对话

提：真抱歉，今天的配给里看来没有水果了。

塞：啊？是吗？

提：看来，这下没办法和塞蕾娜交谈了呢。

塞：啊，其实……你要真的不管怎样都这么想我和聊天的话，稍微陪你聊一会也不是……不可以哦。

提：真的很想呢。

塞：没办法呢……那么想聊些什么呢？

提：今天来倒并不是为了聊什么，只是想和你做个约定。

塞：什么嘛？约定什么的……

提：这是从现在起，我们两人一起构筑的未来的约定。不管发生什么，我们二人都不会再次悲伤地分离。

塞：如果……你要是没有遵守约定呢？

提：放心吧，这个约定里，那样的“如果”是不存在的。

塞：绝对会遵守约定喽？

提：嗯嗯，绝对。

塞：……

塞：那么……跟妈妈亲热撒下娇也可以吗？

提：哎？当然没问题，只是……怎么突然想起来？

塞：什么突然想起来？我、我一直都是这么想的啊……但是，就算能越来越喜欢妈妈……然而一想到妈妈要是又离我而去的话，我……会受不了的……不想再一个人了……所以……

提：所以……这就是一直到现在为止，都不愿意向我敞开心扉的缘故吗？

塞：抱歉……让我跟妈妈撒娇一次，我不会再像先前那样对妈妈冷淡了……

提：嗯，当然没问题哦，塞蕾娜。不过还得谢谢你，我真的很高兴，因为终于能听到你的真心话了。从现在开始，想在我怀里随便怎么撒娇亲热都可以哦。

塞：妈妈！

塞蕾娜终于对母亲流露出了自己的真心，事实上她一直对缇娅莫有着很复杂的感情，既有因为失去了母亲的孤独经历而对缇娅莫有着微妙的怨恨，但是内心中又真正渴望着能和自己的母亲再次相会。正是因为害怕再次失去母亲，才以冷言冷语拒绝母亲的心态，让塞蕾娜始终处于内心矛盾的漩涡之中。但是缇娅莫用坚持不懈的温柔和真诚，最终让塞蕾娜打开了自己的心扉，两人定下了绝不分开的约定，塞蕾娜也终于毫无顾忌地扑到了缇娅莫的怀中，接受着母亲带给自己的温暖。

游戏中塞蕾娜的结局是战争结束后一个人远走高飞，不知去了何处旅行。毕竟自己并不是缇娅莫真正意义上的女儿，而这个世界的缇娅莫将来还会生下孩子。作为不属于这个世界的人，塞蕾娜知道自己不应该影响到缇娅莫和另一个“自己”的母女生活，但是她每年依然会回家一次看望“母亲”，毕竟有着那个约定。而在缇娅莫的眼中，塞蕾娜仍是与自己的女儿同等重要的人。

天水寻

不知道同学们有没有玩《三国杀》这类桌游呢？编辑部的胧月可是一名铁铁的《三国杀》粉丝哦，而我们这辑的嘉宾，也是一位爱玩《三国杀》的萌妹子，现在就让我们开始“游俏小筑”吧。

昵称：天水寻
年龄：永远18岁
身高：160
生日：7.22
职业：文案
星座：巨蟹
性格：傲娇
喜欢的游戏：《剑网三》、《初音未来 女歌手计划》
喜欢的动漫：太多了
喜欢的颜色：粉色
喜欢的电影：欧美英雄系列片
喜欢的音乐类型：凄美
喜欢的异性类型：小受
口头禅：怎么办怎么办怎么办

游俏小筑



酷洛洛：寻姐你好～

天水寻：你好哈，酷洛洛。

酷洛洛：先麻烦寻给各位读者打个招呼吧

寻:HI 大家好,我是天水寻.很高兴能和《掌机王SP》的读者朋友在这里见面！初次见面请多多指教啦！嘿嘿。

酷洛洛：寻姐可以举最近在看些什么动漫么？

天水寻：最近看的动画有点多呢！像《军火女王》和《黑子的篮球》，一直在追的《海贼王》以及各种新番，而且都有计划出这些的cos作品呢。

酷洛洛：寻姐平时会玩些什么掌机游戏呢？

天水寻：掌机的话玩PSP比较多，小P的游戏像《怪物猎人》、《战神》、《初音》什么的，《FF零式》也有玩，就是玩的不太好。







酷洛洛：发现不少女生爱玩《剑网三》……男生岂不是可以在里面找妹子？

天水寻：男生怎么会在里面找妹子呢，明显是寻“基友”的，女生是去围观“基情”的。

酷洛洛：喜欢看欧美英雄的寻姐肯定喜欢《复仇者联盟》，喜欢里面那位英雄？（把理由也写一下）

天水寻：呃……我喜欢钢铁侠！首先本身就很喜欢钢铁侠的演员小唐尼，他把钢铁侠的性格演绎得非常传神，而且很符合我喜欢的男生的性格——自信不失幽默感。

酷洛洛：悄悄问，你喜欢的不是受么？

天水寻：自信不失幽默感的小受～钢铁侠是荧幕中的喜欢，平时生活中还是喜欢小受的，嘿嘿。

酷洛洛：话说寻这口头禅可否解释一下？

天水寻：看着自己的小肚腩会不停滴说怎么办，最后大喊一句：我要减肥！然后又继续吃东西……

酷洛洛：寻姐平时应该还玩COSPLAY是吧。

天水寻：一直都在出COS的，因为自己非常喜欢，所以一直都坚持着。而且已经玩了7年多了，所以也不想放手，COS可以说已经成为了我生活中的一部分了。

酷洛洛：那一边工作一边维持这个爱好会不会比较辛苦？

天水寻：辛苦是必然的，因为COS的计划一大堆。要拍照啊，练习舞蹈啊，自己又要经常跑外地出席各种漫展活动，所以对我来说基本就没有休息日了，总是不停滴忙碌着，但是这样却让我觉得生活很充实，活得很有意义。











酷洛洛：寻姐平时有什么爱好？

天水寻：除了COSPLAY以外，就是宅在家看动画呢…… 其实自己也很喜欢旅行的，但是苦于没有时间。有时间就梦想着周游全世界！

酷洛洛：你的资料写了性格是傲娇，话说怎么个傲娇法（呵呵）？

天水寻：这个是周围朋友这么说我的，其实我自己觉得我应该是温柔可人什么的哈哈哈。

酷洛洛：在照片里看到某杂志的甄姬照了……寻平时也会玩《三国杀》之类的桌游吧。

天水寻：是啊，我很喜欢玩桌游的，至于《三国杀》嘛，我可是《三国杀》单挑小王子，上次在广州赢了全国第二哟。（其实是运气比较好）

酷洛洛：那你最喜欢用的角色是哪个呢？难道又是甄姬？

天水寻：甄姬比较好用啦，不过最擅长的是郭嘉。《三国杀》卡牌里除了肌肉男其他角色都很喜欢。

酷洛洛：唉？又到结束的时间了，最后再麻烦寻给各位说几句话吧！

天水寻：很开心能和大家在《掌机王SP》见面，不知道玩掌机的大家是否有喜欢COSPLAY的呢？希望我的作品能让大家喜欢，谢谢，鞠躬。

游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail：pgking@263.net

掌门人

话说这两个月一开QQ，就会看到学生党们在群里热烈地聊着、讨论着，让早已没有寒假暑假的马修煞是羡慕，现在终于又要开学了，本人也终于不用再被大家的假日眼馋了。说起来以前本人暑假结束前，最烦心的还真不是美好的假日即将结束，而是暑假作业一个字没碰，那感觉真的非常糟糕……大家的暑假作业完成情况如何呢？以我为戒吧，因为开学前本来可以最后享受的日子却用来疯狂补作业，实在是太浪费假日时光了。



想辞职

天天加班，事务工作+写材料，心情各种不爽，唉！想辞职，想休息一段时间。

石家庄 刘梁

白菜： 对于加班这个东西的接受程度，就要看你是否喜欢自己的工作了。小编们虽然经常加班，但基本上还是喜欢大于抱怨的。顺便想起一句可以催眠自己的话：“不加班不行”是不够的，一定要有“不加班会死”的想法。

苍穹： 来！把白菜老师的口号打印了裱起来，贴到办公室天花板上。

马修： 加班已经成了咱们这一批上班族的共性了么……虽然你的心情很理解，但以辞职的方式来休息一段时间，还是三思啊。

鲁叔的声音

话说光盘吐槽时鲁叔说话声音很娘啊，你们为什么没人发现？

天津 JK

半夏： 还真没发现，大概是人和声音形象太统一，让人没有违和感？

苍穹： 鲁叔可好玩儿了，你们不要黑他。

马修： 鲁叔本尊很男人的，你们不要黑他。

白菜： 只能说在编辑部这个大染缸里，大家都习惯了。

辛苦了，电脑

高考结束后，笔都不再碰了，导致现在写字手都会抖，如今小编看到的回函便是如此。目前正在写小说，PSP被父亲霸占，所以……好吧，电脑，辛苦你了。

上海 银时

白菜： 其实高考结束后，用电脑打字的时间理应超过手写的时间，其比例还很可能随年龄递增。

半夏： 让你老爸给你买个PSV，不然就不准他玩PSP！

胧月： 写回函用得着那么紧张么？

马修： 于是你在用电脑写小说？

只言片语 真希望有行货中文版的《火焰之纹章 觉醒》，如果有的话赶快公布吧……（上海 季节の爱）

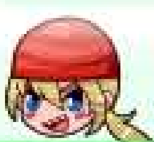
掌门话题

与自己感情最深的游戏机是哪一台？有没有哪位游戏角色与自己的性格或经历较为相似？

（该话题由广东佛山读者 冯毅锋 提供）


酷洛洛

估计还是GB吧，毕竟那是自己人生第一台游戏机（小霸王除外），希望有一天闲下来能像以前那样，拿着掌机从早上九点玩到晚上九点……至于与自己相似角色，如果有的话，大概本人已经是救世主或者灭世大魔王之类的生物了吧。


LIKY

最有感情的主机是GBP，记得买回来的第一天晚上就地玩到凌晨3点，第二天上课直接埋头大睡（嘿嘿），整个大学时代都是它陪我度过，以至于寝室里的兄弟直接给我起个外号叫“GB”。


白菜

感情最深的主机，那必须得是FC。虽然现在的主机都比较方便了，但启蒙机的地位是不容轻视的。何况摸电视机背后盲插闭路线的经历绝对是人生中难忘的一页呐。

与自己性格、经历相似的游戏角色还真不好找。ACT、RPG里的英雄们个个都是身怀绝技，内心坚强之辈，岂是我等屁民有权高攀的？本人充其量也就在各种AVG中打打酱油吧，玄幻一点的作品中搞不好还有几个死亡Flag可以玩玩（汗）。


马修

感情最深的游戏机，无疑是上大学前买的GB，这不仅是我的第一台掌机，也是我自己买的第一台游戏机，RPG、SLG的魅力都是在GB上才充分体会到的——而且这台GB后来被我卖了，失去的永远是最挂念的啊。至于哪位角色与自己的性格或经历较为相似，应该是历代“《口袋妖怪》系列”中的打酱油NPC“捉虫小孩”了，因为本人小时候也经常去野外捉虫，详情参加187辑专题《我的暑假》中本人的自述。


苍穹

以前也说过，个人除了FC和MD，后来的主机、掌机基本都是自己攒钱买的，因为来之不易，所以感情都很深。要说最深的应该是第一台俄罗斯方块专用机，当时由于出麻疹卧病在家，父亲找同事借了50元大钞（在当时绝对是大钞）给我买的，这台掌机至今我还保留着。至于游戏角色与自己性格或经历相似的，一时间还真想不到，可能这也跟自己玩任何游戏时都不会有太多代入感有关吧……


半夏

感情最深的一部掌机肯定是PSP和NDS了（旁白：识数吗），大二曾因病住院一段时间，这两台机器交替陪我度过一段难熬的日子，很长一段时间占据我书包的主要位置。也许不能严格算是游戏，我始终觉得《DRRR》里面的狩泽和我最像，我也最希望能成为她那样的人，过她那样的生活。


乌冬

GB应该是比较有感情的主机，当年读小学时第一次在同学手上见到它的时候就被深深吸引住了，后来好不容易用考试成绩为条件换来一台，与同学联《热斗95》、《口袋妖怪》交换怪物等情景现在依然记忆犹新。如果《MH》世界里的猎人进行狩猎就是他的工作的话，那每天除了睡觉（存档）、吃饭（吃猫饭）外就是工作的我的确和猎人很相似。


胧月

主机感情最深的是SS，确立了几个本命的游戏系列，《格兰蒂亚》、《樱大战》什么的，说起来第一次对“《女神》系列”感兴趣也是缘于SS版的《灵魂黑客》。经历没有与哪个角色很像的，性格可能有点像新田勇或者黑须淳？

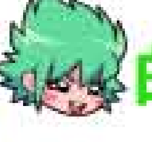
好闲

高考后的假期好闲、好闲、好闲……白天睡觉，晚上看欧洲杯，然后依然好闲、好闲、好闲……本人只有PSP，叹气。

大连 洋洋


苍穹：工作后每天好忙、好忙、好忙……白天干活、晚上干活，然后依然好忙、好忙、好忙……本人每天只有24小时，叹气。


乌冬：有PSP你竟然也能这么闲……


白菜：PSP可玩的游戏很多，不过以后你可以到大学里慢慢补课。


马修：每次看到别人说高考后闲，我都陷入深深的回忆中——那个终于可以光明正大玩电子游戏的假期，我狂补游戏，结果计划没完成一半，假期结束了……

只言片语 苍穹觉得“穹妹”不好，其实很好，月姐姐有妹，多好！（上海 王菁益）

暴走编辑部 等车

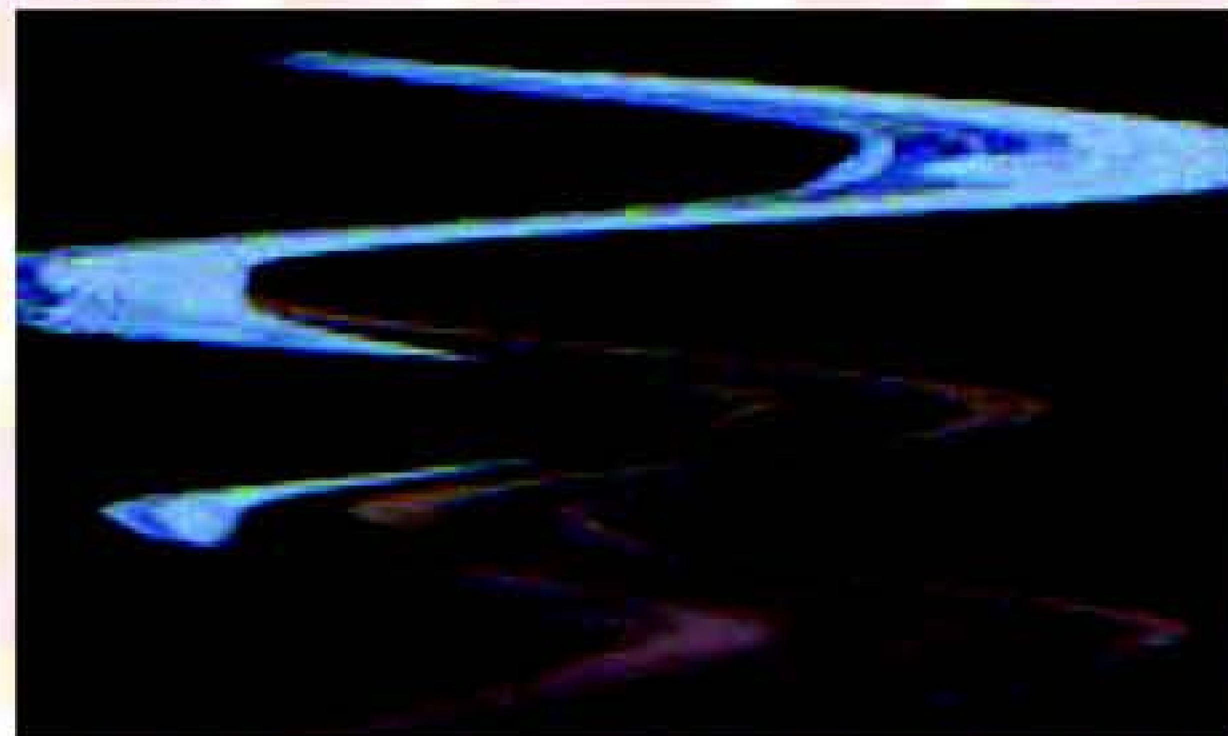
制作：马修

马修：本人似乎中了诅咒：想坐的车半天不来，不想坐的车一辆接着一辆；就算平常车次很密集的车，当本人想要乘坐时也要等上很久——应该不止我一个人受到这种诅咒吧？



小编生活 扫描

编辑部有一台扫描仪，由于用的人多，所以每次使用前马修我都会用专门的清洗液擦拭一下扫描的那面。扫描仪刚启动要预热、而擦拭时也需要看清灰尘，因此本人每次擦拭都是在扫描仪运作时完成，一不小心就会在预览图中出现奇怪的、似乎很抽象的图案。上次擦拭时扫描出类似于人体摄影的图，这次更奇怪……



大屏的

各位小编辛苦了，大家要保重啊。还有，看了3DS与3DS LL的《马里奥赛车》双版本运行对比，我发现我倾向LL这一边，还是大屏看着顺眼啊。保护视力，选大屏的。

南宁 卢尚拓

白菜：我肯定选LL，理由跟这位读者差不多。不过其实也有另一种声音反映3DS LL由于太大太重，握感不太好，主要来自女玩家。

半夏：觉得略沉，我的书包现在已经要爆炸了。

马修：重量虽然差不多只重出100克（2两），不过女孩子购机器的时候还是亲自试一试为好啊。

揭露

希望揭发鲁叔不为人知的宅生活！

柳州 小橘

乌冬：其实阿鲁在每辑“小编寄语”里都会炫耀他的宅生活。

白菜：这辑的“吐槽记事簿”还揭发了鲁叔更不为人知的一面，是吧。

马修：我这揭露一个不为人知的，一向不屑于运动的鲁叔，现在听从医嘱，每天晚饭后也运动一两个小时了。

阿鲁：你们怎么又趁我不在曝光我隐私呢？

好人卡

最近总是会看到“高考完之后找到妹子”之类的……孤狼可是刚被华丽地发了一张好人卡，啊啊啊！情何以堪啊啊啊！

贵阳 孤狼

好人卡

白菜：其实“找到妹子”跟“被发卡”完全不冲突，对吧？

半夏：白菜老师的话似乎有点内涵……

苍穹：半夏的理解似乎有点偏……

酷洛洛：既然高考后没有妹子，那大学才可以找到新妹子嘛，这不是挺好么？

马修：酷洛洛说得有道理，高考假期后就要开始新的生活了，干嘛在这个时候找妹子呢？难道想上大学后守着满校园的漂亮女生玩异地恋？

只言片语 期待铃音少女相关游戏，因为我萌这个。（成都 水莲下的鱼）





电脑综合症

拿起笔写作业时脑海里一直在想没键盘怎么打字，看来我是用电脑过多中毒太深了。

石家庄 周尧

乌冬：便利的东西用多后就会自然而然地产生依赖，有次用PSP时我也纳闷为啥在屏幕上点了那么久也没反应……


阿鲁：楼上是3DS和PSV玩太多了吧。


半夏：我在写明信片时总想把上一张写好的复制到下一张去……


LIKY：电脑综合症的症状之一就是，拿起笔来经常望天，然后非要用手机或电脑打字才知道某个字怎么写，本人就是。


马修：我倒没至于有电脑综合症，但手写填表时，经常在写错的时候想：还是用电脑修改方便。

186辑调查行货3DS LL问世后你会购买价格便宜但游戏数量较少（锁区的前提下）的行货版，还是选择价格较高但游戏丰富的日/美版？

现在这个时间我暂且不考虑这个问题。

深圳 hand time

抛开手中资金不够的问题，选择游戏多的。

沈阳 羊冥刀

坚决选择行货，行货有完善的售后与中文游戏，但是行货的发售日子依然遥遥无期，能够进入中国的行货游戏素质应该是很高的。

佛山 锋仔

本人索饭，不太关注3DS，倒是很关注PSV的发展情况。

包头 Let's rock

我想3DS上的大作应该会有行货版吧，如果有肯定先考虑行货版，然后考虑日/美版啦。

天津 才子

等出右摇杆版，再看情况而定，要是有日语软件，肯定买行货版。

丹东 Snake

锁区毕竟是个很无奈的问题，真正畅销的作品毕竟是少数，因此汉化作品必定会漏掉很多玩家喜欢的，我想我依然会继续支持游戏丰富的日版。

上海 惑星の雨

最近只想买中文版游戏。

广州 洪哥

必须选择日版，下载多，试玩游戏也多。

北京 海豚

日版，为了游戏换机器，不值。

沈阳 赛伯拉斯


马修：两辑的调查可以看出，一方面玩家的确很期待行货中文版，但锁区让人不得不正视；另一方面e商店内容多多的日版也的确诱人。关于行货3DS的相关消息目前还处于风言风语阶段，但国情关系，即便3DS再出行货版，游戏数量也依旧难有多大期待，惟一指望就是不锁区或者和其他区共通了……

187辑调查之你对3DS LL的优缺点的看法

机身大，感觉不如3DS拿着方便；屏幕大，玩游戏应该更爽。

哈尔滨 柳梦凡

看了几篇报道，真没感觉3DS LL多好，后来看到真机后感到不错，大一些真好，强一点就更好了。

合肥 WWY1151229

屏幕大玩游戏当然爽，但便携属性就降低了……

南宁 元

3DS LL的出现时必然的，是主机进化过程中必然的一环，不会是3DS的最后一个型号。

杭州 Deepthroat

蛮好的，不过似乎不太便携，而且分辨率有点低，我认为它最好的就是屏幕大。

肇庆 叶政发

上下屏变大了，但分辨率没增加；更薄，造型不同了，但很多周边不能用了。这个3DS LL不会太好卖，后面的3DSi或3DSi LL会更好卖。

广州 洪哥

有人说显示效果更好了，有人说满屏马赛克是"瞎眼机"，后来我去游戏店试玩了，真佩服那些说满屏马赛克的人，得多好的视力才能看出来啊！

上海 Tony

没怎么去了解，只看到别人说屏幕大，很赞！跟发售前的观点完全不同。

苏州 老总

屏幕放大了，但分辨率没变，壮哉我大任天堂！

广州 穷宅

看过视频评测，非常赞！已经预订了，小3DS退役倒计时中。

沈阳 亮亮


马修：187辑完稿时3DS LL尚未上市，故187辑并没刊登关于3DS LL的评测，尽管如此，通过其他渠道还是有很多玩家对3DS LL进行了或多或少的了解，并发表了看法，其中机身大带来的不便携的确存在，但屏幕大带来的魄力也的确给力。3DS LL发售后一直在和3DS同时销售而非取代之，还没买的就挑选更适合自己的吧。

只言片语 玩着玩着就天亮了……（南宁 卢尚拓）

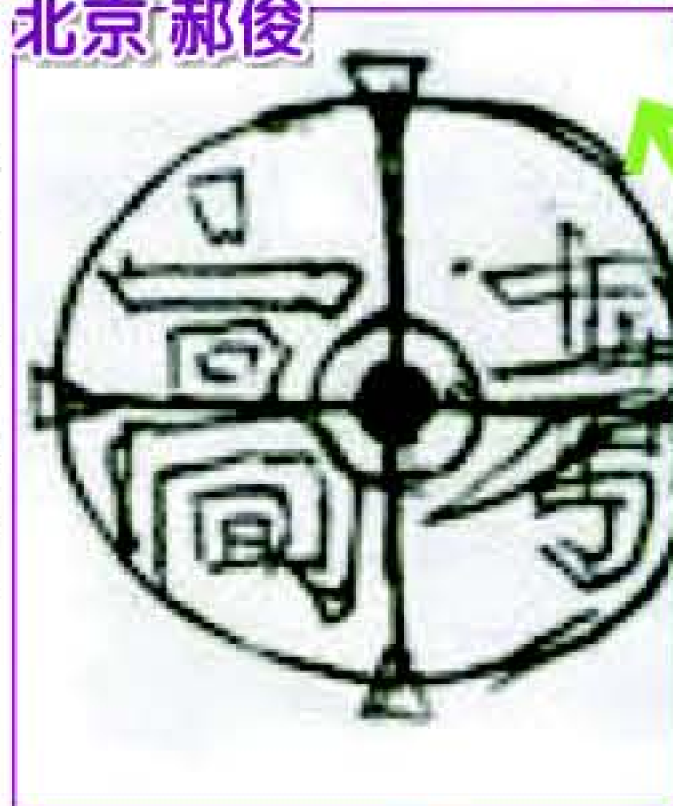
玩家画廊

暑假即将过去，新的学期即将开始，在又一批玩友们成为新的高三、初三党之际，本人也把之前迎战高考和中考的朋友们的自勉画像放出来，给即将进入高考和中考倒计时的朋友们以第一个激励。



昆明 ガンダム

马修：擅长画高达的ガンダム同学中考前的应援图，像《高达》里的小强们一样顽强吧！



北京 郝俊

马修：不就是高考么，狙击掉它！



马修：新高三党们都加油！

重庆 LaRS



马修：这张图送给即将和爱机临时告别的朋友们。

广汉 锐哥



深圳 RG王子

马修：虽然笑得够猥琐，但笑面中考的心态是正确的。

你一言我一语



本来还想在寒假前搞一台3DS的，鉴于3DS LL的情报出来了，还是继续观望吧。

上海 郑一帆

马修：现在关于3DS LL的评测也出来了，郑同学可以在两个型号中二选一啦。

小编目前最喜欢的游戏、电影、电视剧、网游、单机各是什么呢？

玉林 陈海松

马修：因为后面有对本人的召唤，故就牺牲我一人的隐私吧。目前最喜欢的游戏是《口袋妖怪》，电影、电视剧随意，网游、PC单机不玩。

最近实在太衰了，玩X360，三红了；玩PS3，港服网络"大宝石"了；玩PSP，变砖了；玩PSV，没有游戏啊！

宁波 稀饭幻幻

马修：最近PSV公布了不少新游戏，希望能有你喜欢的哦。

目前所有可以上网的掌机（3G版PSV除外）通过无线路由+制式解调器都可以正常上网吧？会产生资费吗？

沈阳 腌甜葱

马修：没错，无线路由+制式解调器就可以制造Wi-Fi网路环境，并且不会产生费用，是免费的东西。

《数码宝贝》是我的童年啊，第三部曲的基尔兽好可爱啊。哪里有数码宝贝的卡片买啊。

肇庆 阿飞基克

马修：这种原版的东西一般在淘宝碰运气，帮你去淘宝看下，数码宝贝卡片还不少，但都是中文的……于是去萌购找吧，少年。

186辑"游俏小筑"被我用502胶安全地"封印"了，以前"封印"的时候总是导致其他页面受牵连。

潮安 黄金猎人

马修：那么漂亮的妹子……为什么要封印呢？

整理东西时发现珍藏多年的MD面目全非（积灰），接着就继续我当年没通关的《梦幻模拟战2》。

上海 小霸王

马修：这算是再续前缘么……

小编们入手3DS LL了么？我入手了，希望能玩久点吧，哈哈！

永康 星之卡比

马修：其实无论是3DS LL还是以后的新版本，换机器与否的关键，还是看带来的新的游戏体验是否让你心动。

终于入手iTouch 4，可以继续买游戏了，第一个就是《新马2》，跑不了它的！

沈阳 赛伯拉斯

马修：赛伯拉斯同学貌似也为了iTouch 4攒钱了一阵子，恭喜你，可以继续享受新游戏的乐趣了。

《PSO2》7船求好友，满级带练刷钱。

太仓 血祭狂歌

酷洛洛：大部分国人基本聚集在3船，同学你这下可能要悲催了哦。

稿费待确认通告

以上作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题
唯心百辟	186	玩家点评	海贼王 巨人之战2
tifG	186	tifG	黑岩射手 游戏版
NERV_OUS	185	玩家点评	未知海域 黄金深渊
石子安	185	自由谈	我的童年、青春与《掌机王SP》
北风水君	182	玩家点评	战国BASARA 群雄编年史
高鹏	172	玩家点评	寄生前夜 第三次生日

《掌机王SP》书刊 奖品退回名单

以下为《掌机王SP》的奖品退回名单，且名单上的中奖者至今未能联系上。看到该名单后请尽快联系读者服务部（电话：0931-4867606，Email: pgking@263.net）确认姓名及地址，以便我们尽快为您发放奖品。

地址	姓名	辑数及奖项
武汉市	龚国庆	SP179-2
三明市	范志瑄	SP183-DVD
宿迁市	郭峰	SP180-2
上海市	唐嘉成	SP181-DVD

只言片语 希望《初音f》会有《炉心溶解》和《千年狂奏歌》。（沈阳 A星）

湛江 小皮志



马修：这自画像的素质蛮高的。

上海 流星雨



马修：本来想问这是流星还是彗星，看了作者的昵称，于是有了答案。



上海 小霸王

马修：这种交叉的骨头一般都放很久了，吃了容易得病的……弃了吧。

桂林 银翼



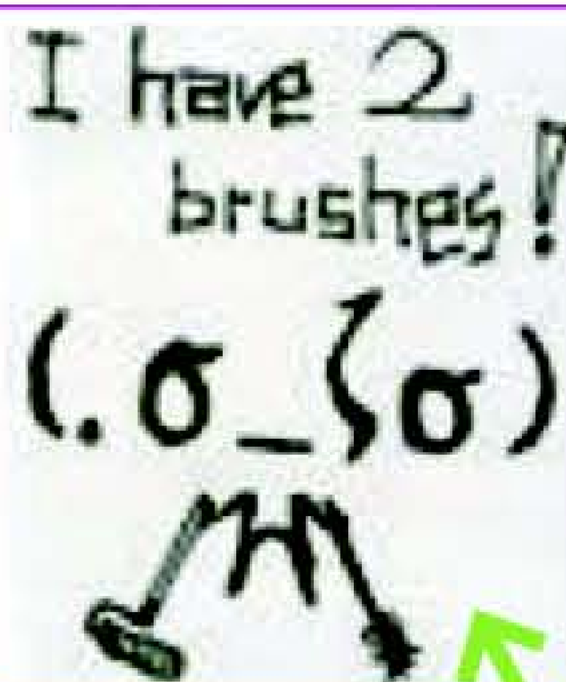
马修：流星雨，话说不会砸到无辜的路人吧。

上海 小胖



马修：好小的头骨……难道是某种口袋妖怪？

苏州 血祭狂歌



马修：上面的话翻译过来果然是“我有两把刷子”。

第一张正版





被酷洛洛的攻略怂恿入手了人生第一张正版游戏——《抵抗 燃烧天空》，原因自然是酷洛洛说的“奖杯神作”。现在看着它躺在一旁吃灰我就异常开心：想被玩的话自己找人家机子去吧！我继续等白色PSV降价，哈哈！

桂林 豆腐

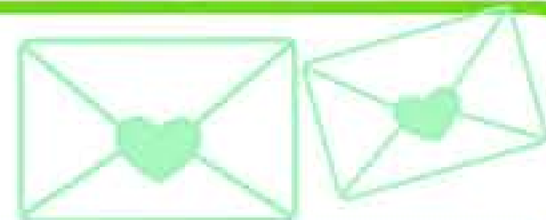
马修：酷洛洛的影响力……厉害啊！

酷洛洛：其实我只是分享一下好游戏……

胧月：你要等到白色PSV降到多少啊？

苍穹：看这描述豆腐同学是买了游戏还没买掌机？当年PS时代我也干过这事儿……

《掌机王SP》邮购信息



掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、15、22辑，定价：12元。41、43、55、62、63、65、71、74、77、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、148、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183～186、188、189辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、167、187辑，定价：16元。《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、52、54、55、57辑，定价：16元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元；VOL.5，定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14、VOL.16、定价：32元。《PSVita专辑》：VOL.2，定价：32元。《NDS宝典》：定价28.00元。《3DS专辑VOL.3》，定价32.00元。《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11～13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1、2辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。以上价格全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 假期带着小P区旅游，到一些农村玩的时候被小孩子们围观真是很有意思啊。（哦按全 石头）

FAQ 电台

栏目主持 LIKY

9月28日港版的3DS和3DS XL就要发售了，一直以来大家最为关心的就是是否锁区的问题，可惜官方至今都还没给出一个明确的说法，“确定会锁区”的传闻在网上也是甚嚣尘上，让不少玩家的心始终悬着，难道这个谜题要一直等到主机发售时才会揭晓吗？个人觉得，既然之前的韩版3DS也是锁区的，港台版幸免的机会应该不大……所以，大家还是平常面对吧。下面来看看本辑的问题。

关于《MHP3》防具的问题，我想请问一下“天城·霸”这一系列的防具如何？对应哪个怪物的素材，目前HR6，为何我找不到这一系列的防具？

上海 陈双玥



“天城·霸”对应上位峰山龙的素材，你把HR6的关键任务做完后，8星的峰山龙紧急任务“大砂漠の宴”就会出现了，上位峰山龙血很厚，单人讨伐的记得用大输出的武器。下表是“天城·霸”系列的防具资料，给你参考。

部位	名称	技能	镶嵌槽	生产素材
头	天城·霸【钵金】	回复速度-1，达人+1，贯通弹强化+4，溜め短缩+3	○○○	猛々しい龙锐牙×4，峰山龙の上苍鳞×5，峰山龙の甲岩壳×5，雌火龙の逆鳞×1
身体	天城·霸【胸当て】	回复速度-2，达人+4，贯通弹强化+1，溜め短缩+2	○－－	峰山龙の坚岩壳×6，猛々しい龙锐牙×4，古龙の血×1，上质なヒレ×6
腕	天城·霸【笼手】	回复速度-3，达人+2，贯通弹强化+1，溜め短缩+3	○○－	峰山龙の上苍鳞×6，峰山龙の腕甲×1，大地の龙玉×1，デプスライト矿石×3
腰	天城·霸【腰当て】	回复速度-2，达人+6，贯通弹强化+4，溜め短缩+1	－－－	峰山龙の上腕甲×4，峰山龙の坚岩壳×6，峰山龙の苍鳞×5，火龙の逆鳞×1
脚	天城·霸【袴】	回复速度-2，达人+2，贯通弹强化+1，溜め短缩+2	○○○	峰山龙の上苍鳞×5，峰山龙の坚岩壳×6，大地の龙玉×1，大きなヒレ×10

1.用3DS LL玩NDS游戏的话能全屏吗？2.3DS LL能否与Wii U联动？

上海 陈佳伟

1.上屏不能全屏，两边有黑边，跟3DS的情况一样。2.目前还没有相关的消息。

PSV将来会有组棒吗？行棒为什么这么贵？

南通 殷昊

PSV的记忆卡采用了全新的规格，至少目前都还没有组装货出现，至于以后会不会出现那就说不准了，不过可以推断的是，如果PSV在国内卖得始终惨淡，估计也没有哪个地下工厂愿意搞这个事，毕竟这个记忆卡只能用在PSV上。关于为什么行棒这么

只言片语 课间和同学联《MHP3》，出发后没发现他人，原来他没按准备……（大庆 方钊）

贵，你也知道，很多东西的行货都会贵一点，要不然组装货和水货就不会出现了。

《口袋妖怪 黑2・白2》中，第一次和融合后的丘雷姆战斗，为什么无法用精灵球捕获？

哈尔滨 张圣垚

第一次剧情中和丘雷姆战斗是无法捕获的，只能击倒。需要通关捕获了莱希拉姆或泽克罗姆后再来到之前和丘雷姆战斗的地方才能捕获，捕获后对它使用でんしのくさび就能让其和莱希拉姆或泽克罗姆融合。

1.PSP停产后，PSP最低价位是多少？
2.《PSP专辑》Vol.1～Vol.13还有邮购吗？

南宁 鹰爪

1.PSP没有停产，目测还能再战10年（笑）……2.同学你可以前往我们的官方淘宝书店购买（http://www.acgbook.com/），不过目前似乎只剩下Vol.3和Vol.6。

“硬件短消息”中有很多我感兴趣的周边，可我要到哪里去买呢？

天津 张翌伟

可以对照原名上萌购平台搜索，也可以国内淘宝碰碰运气。

《口袋妖怪 黑2・白2》中，梦特性战鹰的地方具体找不到啊。

苏州 老总

梦特性战鹰只在星期一的《白2》中出现，具体位置在飞云市上方通路右边建筑群的右上角，被建筑物挡着，要留意看。

虽然我知道这个问题在《掌机王SP》上问不太合适，但我还是想请教一下玩过盗版的PS3，在格式化和升级系统后能不能插上网线登录PSN？这样不会被SONY封机吧？问了好多人，得到的答案都不统一，因此不敢尝试啊。

上海奉贤 F2007

正如你所说，把PS3完全格式化后升级到目前官方的最新系统就可以“从正”了，不少玩家包括个人在内都是这么做的。目前因此被BAN机的案例几乎没有，SONY严惩的是修改奖杯以及使用黑卡的用户。

最近想在PSP上看漫画，不知道用什么软件，另外如果看漫画的软件装好之后怎么把漫画弄进去？求小编详解。

内蒙古 Let's rock

一般使用Xreader这个软件就可以看漫画，只要把下载好的漫画放在PSP任意文件夹都可以，进入软件后能够查看PSP内所有文件夹。另外版本比较高的PSP系统都自带浏览器可以看漫画，但是如果图片过大读取和移动速度可能比较慢，建议使用PSP漫画转换器转换图片大小后再看。

PSV可以接蓝牙耳机么？PSV的记忆卡可以直接用读卡器连接电脑读取吗？

北京 士大夫

PSV可以连接蓝牙耳机的，酷洛洛就经常拿他的蓝牙耳机链接PSV打游戏，目前没有适合PSV记忆卡的读卡器，也不能用读卡器将PSV记忆卡直接和电脑连接，需要使用PSV内容管理软件才可以。

《MH3G》中电锯升冻刃的最后一个素材以及狗龙套素材里的“王者のエリマキ”是怎么拿的？

广东汕头 兔斯鸭

电锯升冻刃的最后一个素材是辉龙石，也就是我们常说的绿矿，在下位水没林和火山的矿点就可采到。第二个狗龙套所需的素材“王者のエリマキ”自然是出自狗龙王的，只要破头就有一定几率获得。

PSV《山脊》DLC已经更新了不少，但是似乎停止了，请问还会继续更新赛道么？会额外收费么？3DS美版游戏为什么比日版便宜快一半呢？

石家庄 lininter

目前貌似没有新赛道的更新计划，新赛车倒是有不少，同学可以参考这个官方网站（http://rr.namco-ch.net/rr_psvita/dlc/）。至于美版为什么会比日版便宜，关键还是汇率吧，不过市场竞争也是一个原因。就好比为什么港版的PSV游戏比日版便宜那么多的道理一样。

只言片语 真心希望玩一下午的《怪物猎人》……（哈尔滨 炀名）

交流空间

想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

王友润　昵称：赏金猎人

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：3DS

喜欢的游戏：《魔法工场4》、《跨界计划》

地址：广东省潮安市庵埠镇亨利路44号

邮编：515638　　QQ：1197046228

想说的话：希望各位玩家能去学日语，无论是英语派还是日语派。自学最好。

郑一帆

性别：男　　年龄：19

拥有掌机：GB、GBA SP、NDSL、PSP

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《机战》

地址：上海市杨浦区佳木斯路208弄19号101室

邮编：200433　　QQ：957018703

Email：zyf0824@live.com

电话：13621606536

想说的话：–

许少玮　昵称：玮园长

性别：男　　年龄：23

拥有掌机：PSP、NDSL、GBA SP

喜欢的游戏：《如龙》、《战场的女武神》、《秋之回忆》、《轨迹》、《无双》

地址：安徽省马鞍山市雨山区向山平南一村26栋506号

邮编：243000　　QQ：578099010

Email：578099010@qq.com

电话：13665557619

想说的话：我爱厂长，我爱老湿！

张剑　昵称：海豚

性别：男　　年龄：31

拥有掌机：PSP、3DS、PSV

喜欢的游戏：《MH3G》

地址：北京市丰台区和义西里4区2号楼2门202

邮编：100076　　QQ：93800970

Email：93800970@qq.com

电话：13810100501

想说的话：加入狩猎一族。

只言片语　每次都要和某神秘人比谁更早到书摊买《掌机王SP》，算紧张么？（广州 9t9t5）

韩荣强

昵称：小强

性别：男　年龄：22

拥有掌机：PSP、PSV、PSP go、GBA SP、NDSL、3DS

喜欢的游戏：所有RPG

地址：上海市宝山区蓬莱山路817弄3号101室

邮编：201901　QQ：823959905

Email：hr9900727@126.com

电话：13482513776

想说的话：掌机挺多，游戏更多。很多时候都不知道该玩哪一款了。

钱贵华

昵称：F2007

性别：男　年龄：22

拥有掌机：PSP、NDSL

喜欢的游戏：《GT赛车PSP》、《宿命传说2》

地址：上海市奉贤区西渡镇希都公寓11号103室

邮编：201401　QQ：1027464184

电话：15202182874

想说的话：最近通过《掌机王SP》认识了个传说饭，是真正的传说饭哦。祝《掌机王SP》越办越好。

陆廷宇

昵称：稀饭幻幻

性别：男　年龄：16

拥有掌机：PSP、PSV

喜欢的游戏：《未知海域》、《战神》

地址：浙江省宁波市江东区王隘二村69号206室

邮编：315040　QQ：591544926

Email：dk591544926@163.com

电话：591544926

想说的话：在宁波的好机友们，都来联系我吧！（最好是二中的。）

林宇

昵称：我是穷人

性别：男　年龄：26

拥有掌机：PSP、NDSL、3DS、PSV

喜欢的游戏：只要不是草草开发就推出的就OK

地址：广东省肇庆市端州区百花园桂花苑11幢601

邮编：526020　QQ：542570254

Email：542570254@qq.com

电话：15986934439

想说的话：妹子们，找我聊游戏吧，面连更好。

蒲智

昵称：水莲下的鱼

性别：男　年龄：17

拥有掌机：无

喜欢的游戏：《鬼泣4》、《街霸》、《铁拳》

地址：四川省成都市新都区西街102-2-2

邮编：610500　QQ：1397416963

电话：13086681452

想说的话：我没有游戏主机，但很有兴趣，打算以后自己挣钱买吧。

朱鑫嘉

性别：男　年龄：24

拥有掌机：PSP、3DS

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《怪物猎人》

地址：江苏省南通市崇川区观音山街道八一花园1幢408室

邮编：226014　QQ：1034542293

电话：18260595802

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

杨洪

昵称：洪哥

性别：男　年龄：18

拥有掌机：NDS、PSP、3DS

喜欢的游戏：《最终幻想》、《王国之心》、《轨迹》等RPG

地址：广东省广州市海珠区逸景翠园豪园居C座13楼3号房

邮编：510300　电话：62773805

想说的话：感谢“游戏一品轩”，让我知道了湖南台《仙剑奇侠传》的事。

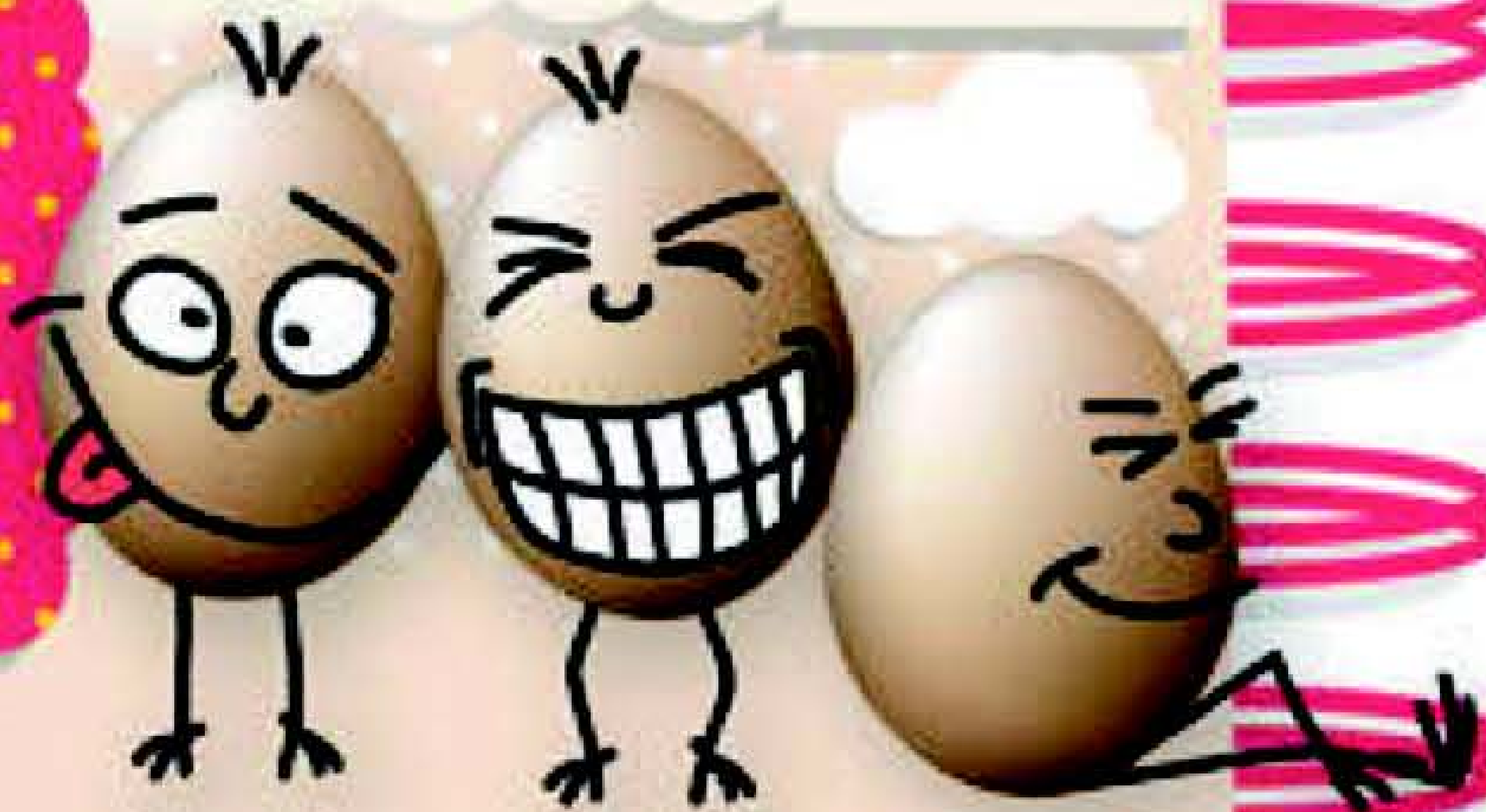
只言片语　喜欢《数码宝贝世界 复原》，对数码宝贝大爱啊！（天津 才子）

Welcome....

栏目主持：白菜

吐槽记事簿

NOTEBOOK



阿鲁
药，大家好。
胧月
怎么你的字体跟伊娃一样？
半夏
药！鲁叔！你还好咩？
阿鲁
我一直都是这个字体好吧？
苍穹
鲁叔一来就“药、药、切克闹”？
阿鲁
我很好，正撅着屁股和你们扯淡呢。
白菜
现在是吐槽时间。首先由来自上海的读者王菁益同学提供话题：“大热天，怎么消暑？不会成天猫在空调房里吧？”
半夏
必然是成天猫在空调房啊。空调是最好的消暑利器。
咕噜
空调，立竿见影。
马修
消暑？吹空调啊！再好的消暑方式也没空调直接啊。
白菜
你们给读者留点面子，就算这么想也别全这么说……
阿鲁
或者你也可以去超市，吹免费的空调。
马修
鲁叔早点回来啊。
阿鲁
我的精神与你们同在。
苍穹
毛老师非常life style地买了一个空调扇。
白菜
别提空调扇，坑爹呢。隔壁UCG的家伙似乎有不少人都在夏天游泳，咱们这儿没游泳健将么？
苍穹
我小区楼下就是游泳池，一次5块。
酷洛洛
我楼下的游泳池拆了，想去也去不了。
阿鲁
马玉玉（指酷洛洛）还挺会游泳的。想起去年我、乌冬和马玉玉还一起畅游了一次。现在马玉玉都不和我们一起游泳了……好失落。
白菜
说起游泳，前段时间去西冲，哪些人有下海么？
半夏
我下了，游了一会儿就晒晕了，火速撤退。
白菜
这说明游泳的效果不咋样？还是你实在太虚？
酷洛洛
我们部门貌似就只有我和半夏下水，你们太挫了。
澄香
海边太阳太晒了，想下没敢下。
Sienna
为了这个夏天不会变成炭所以没有下水。
阿鲁
我在家菊花残，你们特意去海边竟然不下水……太浪费了。
胧月
提供个消暑偏方：我小时候有次往洗澡水里花露水滴多了，洗完了上来直接钻被子取暖。
白菜
……等等，你是泡浴缸的？
胧月
小时候我们那都是浴盆，木头的，还浴缸。
阿鲁
对，木头的，我家也有。
白菜
我为我不完整的童年羞愧……从懂事起就是莲蓬头伺候。
酷洛洛
白菜又炫富了。
白菜
这也叫炫富啊，标准太低了吧。浴盆里放花露水是什么赶脚？
阿鲁
凉飕飕的，皮肤有轻微灼热感，起来之后风一吹，舒爽。
白菜
你们还有共鸣了是吧。
阿鲁
毛老师快去买个浴盆回家试试吧，弥补一下你童年不完整的遗憾。
白菜
其实已经弥补过了，但是再往深了说又得变成炫富和life style，所以还是沉默吧。
胧月
比如毛老师肯定没有和两个小表姐一起等大表姐在面前洗澡的经历，虽然有浴帘罩着。
阿鲁
求详细。
胧月
我说完了啊。
白菜
还有谁有没有除了花露水以外的消暑偏方？
半夏
吃冰西瓜，喝绿豆汤。
苍穹
心静自然凉（摊手）。
胧月
风扇前放一盆水。
白菜
那谁境界不一样了啊。
酷洛洛
去做运动算么，做运动出完一身汗，就不觉得热了。
乌冬
洗凉水澡。
白菜
中间好像有个很坑的提议。
Sienna
我试过一天洗8次澡。
阿鲁
一天洗8次澡那位同学，你真的不心疼水费么？
酷洛洛
水费不如空调电费贵呀，我也试过一天冲7次。
阿鲁
女生洗澡和你不一样，半小时起算的。

胧月
来详细说说。
阿鲁
我说完了啊。
Sienna
还有以前没有空调的时候，家里有冰箱，把冰箱门打开，拿个小椅子坐在冰箱前。
白菜
我试过，被骂了。
阿鲁
我也这样做过，被揍了。
Sienna

阿鲁
我记得以前很喜欢夏天的时候和父母一起给冰箱除冰。大人在哪里除冰，我就在后面玩挖出来的冰块。
胧月
作死。我家夏天都会在冷冻室冻一小盆冰，又省电，又能拿出来放到吊扇下散凉。
白菜
怎么你用的方法我都没听说过……
澄香
到树多的地方乘凉。
白菜
树多的地方，公园么？
阿鲁
我现在住的这个地方树就很多，是个疗养院。又有温泉，又靠嘉陵江，对面就是缙云山，环境非常好，很适合养菊花。
胧月
温泉治刀伤外带菊花残？
阿鲁
温泉治百病啊（参见烧烤治百病）。
白菜
人家澄香好不容易起个正经的话题，瞬间就给你们带歪了。
阿鲁
我可是正经在响应。
白菜
看来除了个别喜欢养菊花和做运动的人以外，大部分人都认可洗澡是消暑的一大捷径。来看下一个话题，由来自石家庄的读者刘梁同学提供："小编加班心烦了怎么办？"
白菜
心烦了就吃东西。
半夏
心烦了买粘土。
苍穹
去水池冲个头，冷静了回来继续码字。
咕噜
逛淘宝。
乌冬
看AKB。
白菜
不要把自己的兴趣很自然地混进来……
阿鲁
买粘土？看看你那堆粘土，你一天得有多烦啊……
半夏
还好还好，目前为止也堆不满一堵墙。最近有向买手办的趋势发展。
Sienna
听歌～
阿鲁
我心烦了就睡觉，反正烦的时候也没心思做事，还不如养养精神。
白菜
想睡不敢睡的时候呢，比如《梦幻骑士》。
阿鲁
《梦幻骑士》的时候咱还是实习编辑，不敢心烦……
苍穹
都是有钱人的模式。
白菜
一说钱又要向小红本发展，再说方便面和饼干也要不了几个钱……
阿鲁
据说捏方便面很缓解压力，喜欢方便面的毛老师你可以尝试一下。
半夏
捏泡泡也可以。
白菜
捏？你是说干脆面那种？
胧月
塑料泡沫刮玻璃。
阿鲁
到超市去捏，然后不买（偷偷地说）。
白菜
这些话一听就很痛。我现在只要一想象用手指甲挂黑板的情形就浑身冷颤。
胧月
你真乙女，半夏都是跟你学的吧。
马修
鲁叔，交小编寄语了。
阿鲁
这么快？吐完槽给你。
马修
为啥放假的人都嫌日子过得快？
阿鲁
我可是在医院度过了N个痛彻心扉的夜晚的人。
白菜
请问你痛得心烦的时候干啥了？
苍穹
不是有护士姐姐相陪么？
阿鲁
痛的时候护士姐姐陪一点用都没有，我甚至动用了吗啡姐姐，但还是痛……
白菜
然后呢？就习惯了？
阿鲁
痛得心烦的时候就给你发短信叫你帮我充话费了。然后就昏死过去了，然后很快又被痛醒过来。
酷洛洛
话说你买手机没？
阿鲁
买了撒，银河3。
酷洛洛
太有钱了……
白菜
你这绝必是痛并快乐着啊。
阿鲁
我可是经历了生不如死的感觉。
白菜
看一个菊花残把你大彻大悟的。
阿鲁
你没残过，不懂。
胧月
鲁叔保持着捡肥皂的姿势参与工作，容易么。
阿鲁
专辑啥时候截稿啊？我现在还不能长时间坐着，稿子得再等等哦。
苍穹
专辑又提前了，鲁叔你懂的。
半夏
哈？啥时提前了！
阿鲁
这是编辑常用的催稿手段，怎么这都不懂。
白菜
老油条又在教坏新同事了。别这样撒，你们这样搞很难结尾的。
苍穹
把鲁叔菊花残的部分删掉的话估计没几个字。
白菜
菊花残要保密吗（惊）！
阿鲁
你可以把菊花残全文替换成生病。
白菜
你的症状描述基本上已经除了菊花残不做二想了啊。吐槽到此为止，你可以继续去养菊花了。
阿鲁
好的，拜拜，我会想念你们的。

《吐槽记事簿》诚征话题！

《吐槽记事簿》诚征话题！只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每辑栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！



小编寄语

苍穹

◎《潜龙谍影4》厚道地更新了补丁，除了追加奖杯外游戏也终于可以完整安装，不用每一章都看"蛇叔"抽烟了。不过个人打了一章后就没有继续了，因为《3DS专辑》重任在肩，实在是挤不出时间啊……话说回来，希望《战场的女武神》也能追加奖杯补丁。

◎老话说"不当家不知柴米贵"，电价改为阶梯式收费后的首个月账单也极为"骇人"。相比起"开源"，明显还是"节流"更实际一些。漫无止境的八月赶紧过去吧……不过深圳这地方真要热起来，10月份也得吹空调。

纸鸢

●《FIFA 13》发售在即，各种新消息层出不穷，这次的PSV版将可能是掌机上的"《FIFA》系列"第一次和家用机版拥有接近的水准，本人真是万分期待。

●我以前是那种十分不乐意在游乐场里游玩的人，尤其是各种看上去就让人心惊肉跳的游乐器的更是敬而远之，不过最近却开始频繁往游乐场跑，难道是年纪越大越有激情了吗？

●于是，我萌生了今年生日前去香港迪士尼乐园游玩的冲动……

半夏

★今年的TGS不幸和Arashi演唱会时间重合，由于工作原因不能奔赴日本让人备感忧伤，当然门票难抽也是原因之一，在天时地利人和都不占的情况下想要达成一件事总是非常艰辛的。

★之前家乡下大雨，家乡人民面对积水展现出来的2萌2萌的态度让人十分敬佩，天津人用一个字儿形容就是"贫"，这是个很好的品质，我要保持下去。



►这是排版到头晕的咕噜姐姐（其实是换了巡音脸的灵梦）。

胧月

★"炒菜过早放盐会让氯化钠中的氯挥发出去，就剩下钠了。"——以后如果家中的晚辈再跟我说想当科学家，我一定会告诉他："志向远大点，等你读过高中就能超越某些科学家了。"

★穿越算是我比较反感的一个题材，其实也不能一概而论，毕竟跨越时空是文理科共同憧憬的浪漫，我反感的是太多作者喜欢侮辱古人的智商。套用爱国青年们上纲上线的说法：你把咱们的老祖宗写得那么蠢，简直是亵渎五千年的中华文明不是？

★有人说作者的笔法会影响读者对人物的认同倾向，如看《水浒》会崇敬梁山好汉，看《荡寇志》则会变为仇视情绪。我没看过《荡寇志》，不过就算从《水浒》，我对那些梁山好汉也没有什么崇敬之情，杀人放火这些就不说了，最让人瞧不起的，是书中多次描写到这些好汉们的滋事情节，基本上是这样：挑衅对象打不过自己时，不讲理地碾压；挑衅对象比自己强时，立即谄媚攀亲。这等品格，甚至还不如郑屠、蒋忠之辈。

酷洛洛



★前段时间回广州和一群过去一起搞天下聚会的朋友见面，看来不久广州就会来一场久违的天下聚会了，敬请各位期待。

★近期没什么游戏，于是就在各种补坑中，动画补了《摇曳百合》、《军火女王》等等等等，游戏方面补了PS3的《征服》，《FF XIII》则还在缓慢爬坑中……

★家里的电脑坏了，依然在犹豫买台式机还是笔记本，感觉各有各好处，性价比也是各有优势，很是烦恼。

Juxi（美编）



◆与好几年没联系的朋友聊天时得知居然已经结婚一年了，想当初她问我结婚时给多少份子钱，本人还信誓旦旦地夸下海口，结果竟然完全不知情，自然是对着她各种埋怨，不过还是衷心祝福她能幸福快乐。

◆某本美容书上介绍小苏打洗脸法，详细列出它的各种好处，抱着试验的心态用了几次，书上列举的功能暂时没觉得，却意外发现祛痘效果非常好，推荐老妹使用也赞不绝口，长痘痘的时候不妨试一下。



乌冬

◆最近看了由漫画改编的电影《爆炸头田中》，有畅销漫画的剧情作为基础，再加上松田翔太搞怪的演技，把一个日本吊丝的形象在荧幕上生动地还原了出来，相信会引起部分同学的共鸣（笑），在这里推荐一下。

◆感觉今年48家族出的事特别多，连出道还不到一年的HKT48也因为出事而一下子走了五位成员，难道真的是应验了"人怕出名猪怕壮"这句话吗？而且按照惯例，每次AKB大型演唱会都会公布点劲爆消息，希望这次东京巨蛋演唱会上的惊喜不要太"惊喜"才好。



LIKY

◆一下雨小区里就会出现很多蜗牛，有的长到几厘米长，以前从没见过这么大的，看到有些吓人，不过我儿子却特别喜欢看，现在每天晚上都要拉着我出去找蜗牛，用手机照着，在草丛花坛里找啊找，有时候还引来其他的小朋友一起找，真是充满童趣的过程。

◆《中国好声音》现在挺火的，那天陪老婆看了一下，果然唱歌的个个都是牛人啊，不过总觉得排练的痕迹太重了，有明显的"演"节目的味道，这样选秀就感觉有点假了，4个嘉宾也都挺会表演的。

◆《机战》也要出iOS版了，看到这个消息着实让我兴奋一下，不过了解到游戏的详情后又不禁失望了——原来是一款挂着《机战》壳的社交游戏，眼镜厂你有种就搞个正统作嘛。



阿鲁

■最近有个朋友沉迷街机的《DJ Max 旋风2》，每次通电话都会跟我讨论上半把个小时，本人虽然也是"《DJ Max》系列"的脑残粉，不过由于不常混街机厅，还真对该系列的街机作品没什么深刻的印象。不过好在9月底，PSV平台的《DJ Max》新作就要发售了，我得抽时间好好练练，以后也到街机厅去露露脸（捂脸）。

■由于长期不运动，最近吃完晚饭去散步时竟然出现了手掌浮肿的现象，这可不是什么好现象，看来以后得多花点时间做做运动了……



咕噜（美编）

◆电商价格战"忽悠"到你了吗？买的没有卖的精。各大电商都打着价格全网最低得旗号，但又是在货不相同的情况下进行价格战，这不就是"关公战秦琼，隔空对战"。这样的价格战也算得上是"虎头蛇尾"，无非就是赚足消费者的眼球，不知不觉广告费都省下了不小的一笔。

◆过了一段"少奶奶"的日子，真的是"衣来伸手，饭来张口"，有妈妈在的日子真是好！



马修

◆忙完了各种流程和任务后，本人的《黑2·白2》也终于进入了全精灵育成的大工程阶段，好多优秀梦特性可以额外培养。

◆在女友的推荐下看了几期《中国好声音》，真不错，发现国际类的那些唱法明显比通俗唱法更容易受到青睐。

◆前两天家里进来个小老鼠，出现时女友吓得又叫又跳，我忽然明白为什么老鼠碰见女人时更有攻击性的原因——还真不是欺软怕硬，而是被女人吓到拼死一搏的绝望境地了。我于是下楼买个粘鼠板放在墙角，两个小时后老鼠果然被粘住了，下楼扔掉的时候，忽然觉得这小东西好可怜……

◆据说人类在没有家庭观念而群居杂交的远古时代，胆小的女人见到老鼠会本能地投向附近男人的怀抱以寻求保护，负责狩猎的男人当然不会被老鼠吓着，更不会拒绝投怀送抱的女人。但男人应付异性的精力终归有限，所以怕老鼠的女人的受孕几率远高于胆子大的女人，于是女人怕老鼠、蟑螂等的基因便在代代相传中普及开了。



白菜

□《超级弹丸论破2》通关后开启的初代97路线小说看得我热血沸腾，因此特意申请在"游戏文化频道"进行长篇幅连载，分享给大家欣赏。但很郁闷的一点是，有关主人公战刃骸的官方设定图几乎就找不到，因此在配图上陷入了窘境。第一辑靠一些老图撑过去了，之后可咋办涅……

□《P4U》游戏做得不错，但不得不说某个奖杯真是太反人类了。分数模式原本就很难打，本人挑战至今最高纪录也才打到倒数第二关。一个失误就足以致命，CPU动不动就是八割连段。竟然还有奖杯要求全角色通过此模式，这不是瞎胡闹吗？

□今年又有打砸抢。精力旺盛能不能找点别的事做做？



sienna（美编）

◆某日上班突遇倾盆大雨，瞬间湿身，出门的时候天还好好的，这雨说下就下我一点心理准备都木有。唉，天变脸比什么都快。

◆写小编寄语的这天刚好是七夕情人节，我决定哪都不去，在家玩《连连看》，轻点鼠标，消灭一对又一对又一对又一对又一对！哈哈。

◆人不会苦一辈子，但总会苦一阵子。许多人为了逃避苦一阵子，却苦了一辈子！



澄香（美编）

☆时间会让你知道谁是真正的朋友，谁会是一直留在你身边的人。对于失去的，只需要怀着一颗感恩的心，珍惜现在拥有的。

☆经常吃一种食物容易营养不均衡导致生病，自己以前在吃方面是爱吃的就经常吃，不爱吃的几乎尝都不想尝，最近身体发出警报，看来自己真应该改掉挑食的坏毛病。

火热秘技

最近整理私人物品时，发现有很多书和游戏，原本很感兴趣，但买到之后反而就不急了，结果直到现在都还没看完或玩通关。为了解决这个问题，本打算在消化完存货之前克制自己的购买欲，但喜欢的东西总是一个接一个出现，不买又觉得对不起自己……最后的结论是：一切照旧。

PSP 日版

那由多的轨迹

那由多の轨迹

●实用小技巧

・剑在通常攻击时可以用跳跃、回避和防御取消攻击硬直。

・在防御动作开始的瞬间可以用跳跃或者回避强制取消。

・诺伊的魔法在那由多处于硬直时同样可以发动，对付身后的敌人非常好用。

・在持续攻击动作的时候切换武器并不会中断当前的攻击动作，可以利用这个技巧在单手剑动作中换成双手剑形成超高速双手剑攻击，或者换成单手剑形成单手剑无限连击。



・在回避中输入“燕返し”与“散莲华”的指令，可以一边移动一边使出招式。在发动前角色处于回避状态，发动中则进入防御状态，因此在需要突击时非常便利。

・二段跳后，使用空中回避（可能的话用齿轮能力更好），可以增加一点横向的移动距离。

・持续系的魔法在发动中无法使用其他魔法，但是通过更换装备则可以强制取消当前魔法。

・武器其实有长短差异，在悬崖边缘还是无法打到对面的晶石时，切换成双手剑就能打到了。

・在狭窄的道路或透明的地形上行动时，可以观察那由多的影子来把握位置。

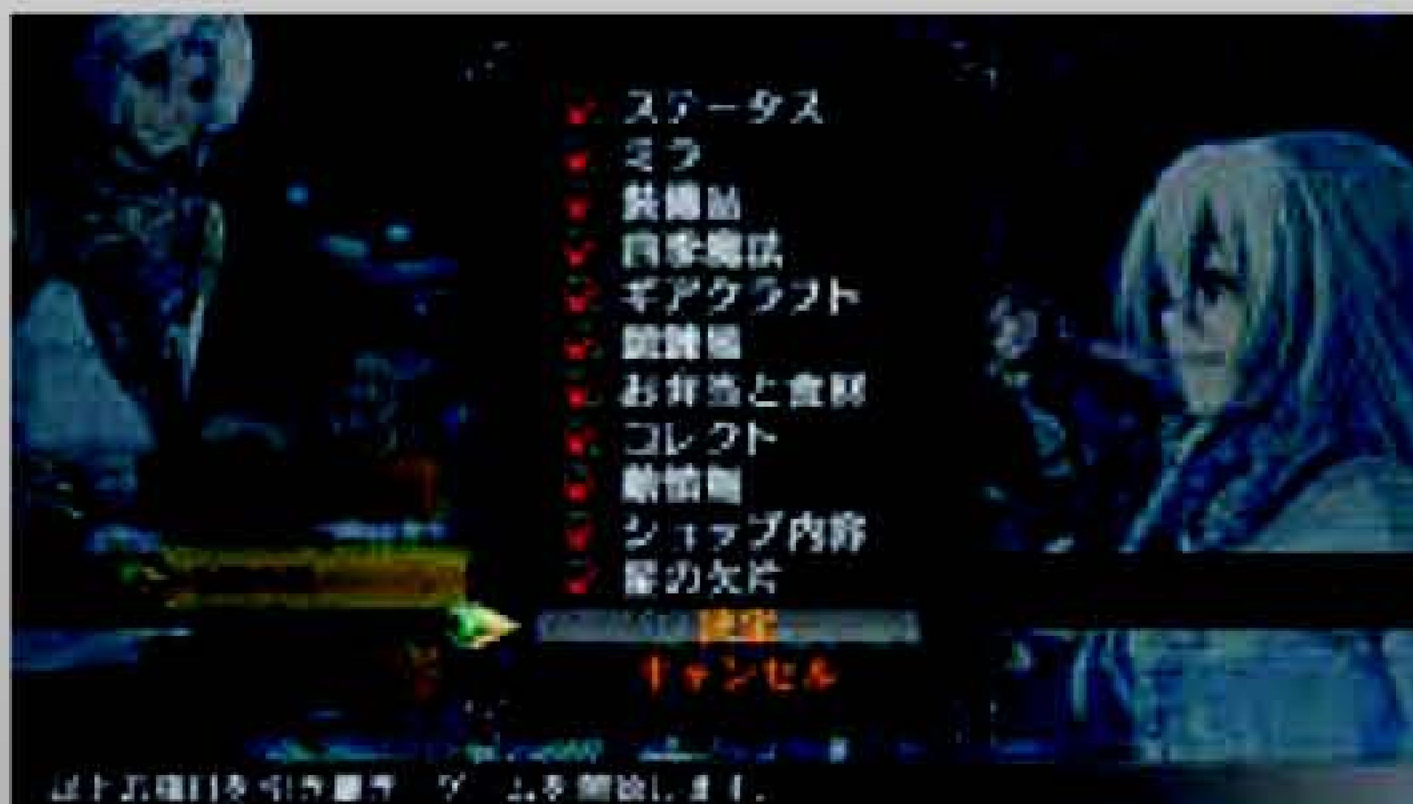
・溶岩之类的地形伤害也算为陷阱伤害，因此可以利用“ポムポシェット”或“にゃ～テイル”来减少伤害。

・在溶岩之类的伤害地形上，连续跳跃的话可以做到无伤移动。但是跳跃的时间点要求非常困难，是刚好不会派生出二段跳的时机，连续操作难度很高。

・在第一大陆的神殿入口出入可以瞬间让魔法槽回满，有助于提升魔法等级。

●实绩点数换取能力一览

进入二周目后，玩家可以用获得的实绩点数开启隐藏要素，后文列出全部可以开启的要素。



解放项目	详细	需要点数	追加条件
密林の第四季节・解放	解放秋季	50	初期
深渊の第四季节・解放	解放春季	100	取得リズブエルド的齿轮技能
灵峰の第四季节・解放	解放夏季	200	取得ハインメル的齿轮技能
原初の第四季节・解放	解放冬季	300	取得ラ・ウォルグ的齿轮技能
Lvの上限解除①	等级上限提升至70	50	初期
Lvの上限解除②	等级上限提升至85	100	追加rank+2
Lvの上限解除③	等级上限提升至99	900	追加rank+4
アーツの上限解除①	魔法等级上限提升至10	50	初期
アーツの上限解除②	魔法等级上限提升至20	100	追加rank+2
アーツの上限解除③	魔法等级上限提升至300	900	追加rank+4
经验值入手量の增加①	经验获取量为150%	50	初期
经验值入手量の增加②	经验获取量为200%	100	追加rank+3
ドロップ确率の上升①	敌人掉落道具的几率为200%	50	初期
ドロップ确率の上升②	敌人掉落道具的几率为300%	100	追加rank+3
移动スピードの上升①	移动速度上升	100	初期
移动スピードの上升②	移动速度上升	250	追加rank+3
回数增加・ギアバスター	ギアバスター的能量槽消费量大幅度减少，连续使用次数增加	100	追加rank+1
回数增加・ギアホールド	ギアホールド的能量槽消费量大幅度减少，连续使用次数增加	100	追加rank+1
回数增加・ギアシールド	ギアシールド的能量槽消费量大幅度减少，连续使用次数增加	100	追加rank+1
回数增加・ギアドライブ	ギアドライブ的能量槽消费量大幅度减少，连续使用次数增加	100	追加rank+1
无限使用・ギアバスター	使用ギアバスター不消费能量槽，次数无限	200	追加rank+2
无限使用・ギアホールド	使用ギアホールド不消费能量槽，次数无限	200	追加rank+2
无限使用・ギアシールド	使用ギアシールド不消费能量槽，次数无限	200	追加rank+3
无限使用・ギアドライブ	使用ギアドライブ不消费能量槽，次数无限	200	追加rank+3
インフィニティ上限解除	难易度在インフィニティ时敌人等级无限制上升	800	追加rank+4
インフィニティ上限复活	难易度在インフィニティ时限制敌人等级	0	インフィニティ上限解除时追加



世界树迷宫IV 传承的巨神

世界树の迷宫IV 传承の巨神

●勋章列表

在玩家的公会卡片中会陈列已获得的勋章，某种程度上相当于游戏的完成度。当发生邂逅通信时，其他人就能够看到玩家的公会卡片情况。勋章的获得条件具体参看下表，爆发技、宝箱、支线委托、稀少个体、食材、怪物、素材、秘宝这8个项目的相关勋章都分为3个等级，随着玩家的完成度而自动变色，最高级为金色勋章。

勋章	获得条件
深绿の民との盟约	解禁方阵师（ミスティック）职业
战の民との盟约	解禁武士（モノノフ）职业
国の盾との盟约	解禁帝国骑士（インペリアル）职业
世界树と共にある者	正篇流程通关
深层に巣食う虫	击倒第6迷宫的隐藏BOSS
冒险者の矜持	在Normal难度下击倒全部BOSS
见习バースト使い	爆发技收集率10%
バースト使い	爆发技收集率50%
バーストマスター	爆发技收集率100%
初级お宝ハンター	迷宫宝箱回收率10%
トレジャーゲッター	迷宫宝箱回收率50%
トレジャーハンター	迷宫宝箱回收率100%
タルシスの便利屋	支线委托完成率10%
タルシスの用心棒	支线委托完成率50%
クエストコンプリート	支线委托完成率100%

勋章	获得条件
稀少个体ハント	累计击倒稀少个体怪物1只以上
熟练の狩猎者	累计击倒稀少个体怪物50只以上
辉きを追いかけし者	累计击倒稀少个体怪物100只以上
食材コレクター见习い	食材列表登录率10%
食材コレクター	食材列表登录率50%
空飞ぶ美食家	食材列表登录率100%
初级狩人	怪物图鉴登录率10%
ベテラン狩人	怪物图鉴登录率50%
世界树の狩人	怪物图鉴登录率100%
收集家初心者	素材列表登录率10%
博识の收集家	怪物图鉴登录率50%
世界树の收集家	怪物图鉴登录率100%
かけだし秘宝ハンター	秘宝辞典登录率10%
秘宝コレクター	秘宝辞典登录率50%
秘宝コンプリート	秘宝辞典登录率100%

栏目主持 胧月

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

科隆游戏展上SCE姗姗来迟地公布了一些早该公布的游戏的具体内容，像《使命召唤》、《杀戮地带》、《狡狐大冒险》、《瑞奇与叮当》这些总算能让玩家望梅止渴了，不过这四款作品的发售日尚处于未定阶段。《索尼全明星大乱斗》日版率先发售，发售日定于11月18日，对乱斗感兴趣的玩家可以关注。另外便是PSV和PSP的《纸盒战机W》均延期到了10月18日。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年8月					
30日	恶魔召唤师 灵魂黑客	デビルサマナ- ソウルハッカ-ズ	Atlus	RPG	6279日元
30日	闪乱神乐 爆裂 红莲少女	闪乱カグラ Burst –红莲の少女达–	Marvelous AQL	ACT	5980日元
2012年9月					
6日	柏青哥天国3D 大海物语2 亚格妮斯·拉姆 パチプロ风云录·花 消失的证件	パチパラ3D 大海物语2 With アグネス·ラム ~パチパラ风云录·花 消されたライセンス~	Irem	ETC	6090日元
6日	失落英雄	Lost Heroes	NBGI	RPG	6280日元
13日	徽章机器人7 甲虫版	メダロット7 カブトVer	Rocket Company	RPG	6090日元
13日	徽章机器人7 锹形虫版	メダロット7 クワガタVer	Rocket Company	RPG	6090日元
13日	战国无双 编年史 2nd	战国无双 Chronicle 2nd	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
13日	新·绘心教室	新·绘心教室	Nintendo	ETC	3800日元
27日	哭牙	哭牙 KOKUGA	G.rev	STG	5040日元
27日	魔法小恶魔	ちび☆デビ	Alchemist	AVG	5040日元
2012年10月					
11日	跨界计划	PROJECT X ZONE	NBGI	S·RPG	6280日元
11日	勇气原点 飞翔妖精	BRAVELY DEFAULT FLYING FAIRY	Square Enix	RPG	6090日元
11日	与凯蒂猫在一起！打方块Z	ハロ–キティといっしょ！ ブロッククラッシュZ	Dorasu	PUZ	4800日元
25日	AKB48和我	AKB48+Me	角川Games	SLG	5670日元
2012年11月					
15日	解放之剑 艾克希布	アンチェインブレイズ エクシヴ	Furyu	RPG	6279日元
22日	豪宅生活 拓麻歌子	おうちまいにち たまごっち	NBGI	SLG	5040日元
22日	终极军团	エクストル–パ–ズ	Capcom	ACT	5990日元
22日	危险大叔 邪（暂名）	でんぢゃらすじ–さん邪（暂名）	NBGI	类型未定	售价未定
2012年12月					
未定	幻想生活	ファンタジ–ライフ	Level–5	RPG	售价未定
2012年秋					
未定	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	Nintendo	ETC	售价未定
2012年冬					
未定	火影忍者SD 力量疾风传	NARUTO–ナルト–SD パワフル疾风传	NBGI	ACT	售价未定
未定	雷电十一人GO 2 时空之石 热风·雷鸣	イナズマイレブンGO2 クロノ·スト–ン ネップウ·ライメイ	Level–5	RPG	售价未定
2012年内					
未定	女孩风格（暂名）	GIRLS MODE（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
未定	纸片马里奥 贴纸之星	ペ–パ–マリオ Sticker Star	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授对逆转裁判	レイトン教授VS逆转裁判	Level–5	AVG	售价未定
未定	路易的鬼屋2（暂名）	ルイ–ジ マンション2（暂名）	Nintendo	A·AVG	售价未定
未定	海王	海王	Marvelous AQL	A·AVG	售价未定
2013年春					
未定	怪物猎人4	モンスタ–ハンタ–4	Capcom	ACT	售价未定
未定	超速变形伽罗Z（暂名）	超速变形ジャイロゼッタ–（暂名）	Square Enix	TAB	售价未定
未定	龙珠英雄 终极任务	ドラゴンボ–ル ヒ–ロ–ズ アルティメットミッション	NBGI	TAB	售价未定
发售日未定					
未定	真·女神转生Ⅳ	真·女神转生Ⅳ	Atlus	RPG	售价未定
未定	联合02	GUILD02	Level–5	ETC	售价未定
未定	忍者龙剑传（暂名）	NINJA GAIDEN （暂名）	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定

Nintendo DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年9月					
27日	特命战队Go Busters	特命战队ゴ–バスタ–ズ	NBGI	ACT	5040日元



初音未来 女歌手计划 f

7.30

◆SEGA◆MUG◆7329日元





人气虚拟偶像初音未来登陆PSV的首款作品，全新的3D建模更加精美，各种舞蹈动作搭配华丽的舞台效果相信能给玩家带来十分不错的视觉享受。歌曲方面大多是新歌，全新的曲目能不能赢得老玩家的心呢？题目中的“f”到底是什么意思？这些问题也许在游戏中就能揭晓了吧。



失落英雄

9.6

◆NBGI◆RPG◆6280日元





本作是由负责“《世界树迷宫》系列”的Lancarse与NBGI联手打造的全新硬派迷宫RPG。游戏集合“奥特曼”、“假面骑士”、“高达”三大日本国民级动漫特摄作品中的著名角色，数量超过300名，玩家可以选择其中的可操作角色组成梦幻小队，与邪恶势力展开一番激战。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年8月			
30日	初音未来 女歌手计划 f	初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- f	SEGA	MUG	7329日元
		2012年9月			
20日	小小大星球	リトルビッグプラネット PlayStation Vita	SCE	ACT	3980日元
27日	DJ Max Technika Tune	DJMAX TECHNIKA TUNE	Cyberfront	MUG	6090日元
27日	伊苏 塞尔塞塔的树海	イ-ス セルセタの樹海	Falcom	A・RPG	7140日元
27日	信长之野望・天道 威力加强版	信长の野望・天道 with パワ-アップキット	Koei Tecmo Games	SLG	7140日元
27日	地球防卫军3 携带版	地球防卫军3 ポ-タブル	D3 Publisher	ACT	6090日元
		2012年10月			
18日	FIFA13	FIFA 13 ワ-ルド クラス サッカ-	EA Sports	SPG	5980日元
18日	英雄传说 零之轨迹 进化版	英雄传说 零の轨迹 Evolution	Falcom	RPG	6090日元
18日	纸盒战机W	ダンボ-ル战机W	Level-5	RPG	4980日元
25日	街头霸王对铁拳	ストリ-トファイタ-×铁拳	Capcom	FTG	4990日元

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年8月			
30日	浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒	るろうに剑心-明治剑客浪漫谭- 完醒	NBGI	FTG	6280日元
30日	来自黑暗的召唤 阴影 I	暗からのいざない TENEBRAE I	Boost On	AVG	3969日元
30日	我们还未知道那天看到的花朵的名字	あの日见た花の名前を仆达はまだ知らない	5pb.	AVG	6090日元
30日	帅男塑成行动	カスタムドライブ	D3 Publisher	AVG	6090日元
30日	源狼	源狼 GENROH	Idea Factory	AVG	6090日元
30日	机动战士高达AGE 宇宙加速版	机动战士ガンダムAGE ユニバ-スアクセル	NBGI	RPG	5980日元
30日	机动战士高达AGE 宇宙驱动版	机动战士ガンダムAGE コズミックドライブ	NBGI	RPG	5980日元
		2012年9月			
6日	空之色 携带版	そらいろ Portable	Cyberfront	AVG	6090日元
6日	失落英雄	Lost Heroes	NBGI	RPG	6280日元
13日	加速世界 银翼觉醒	アクセル・ワ-ルド -银翼の觉醒-	NBGI	SLG	6280日元
13日	甜点时间 携带版	シュクレ PORTABLE	Cyberfront	AVG	7140日元
13日	冬宫异闻 天御柱	エルミナ-ジュ异闻 アメノミハシラ	Starfish	RPG	6090日元
13日	恶魔恋人	ディアボリック ラヴァ-ズ	Idea Factory	AVG	6090日元
20日	老虎和兔子 独占直播	TIGER & BUNNY オンエアジャック！	NBGI	ACT	6280日元
20日	24时的钟声与灰姑娘 万圣节婚礼	24时の钟とシンデレラ ~Halloween Wedding~	QuinRose	AVG	6300日元
20日	最终幻想Ⅲ	ファイナルファンタジ-Ⅲ	Square Enix	RPG	3990日元
20日	全职猎人 奇迹冒险	ハンタ-×ハンタ- ワンダ-アドベンチャ-	NBGI	A・AVG	5230日元
20日	晓之护卫 三位一体	晓の护卫 トリニティ	5pb.	AVG	8190日元
20日	薄樱鬼 游戏录贰 祭杂子与队士们	薄樱鬼 游戏录贰 祭杂子と队士达	Idea Factory	AVG	6090日元
27日	SD高达G世纪 超世界	SDガンダム ジ-ジェネレ-ション オ-バ-ワ-ルド	NBGI	SLG	6280日元
27日	恋爱、选举与巧克力 携带版	恋と选挙とチョコレ-ト ポ-タブル	角川Games	AVG	6279日元
		2012年10月			
4日	这间活动室被不回家部占领了 携带版 学园狗耳篇	この部室は归宅しない部が占拠しました。ぽ-たぶる 学园ドッグ・イヤ-编	Boost On	AVG	6090日元
4日	启魂者	ソ-ルトリガ-	Image Epoch	RPG	6279日元
4日	召唤之夜3	サモンナイト3	NBGI	S・RPG	3990日元
18日	FIFA13	FIFA 13 ワ-ルド クラス サッカ-	EA Sports	SPG	4980日元
18日	不可思议的迷宫 风来之西林4 加强版 神之眼与恶魔之脐	不思议のダンジョン 风来のシレン4 Plus 神の眼と悪魔のヘソ	Spike Chunsoft	RPG	4620日元

DVD光盘内容导视

游戏展望台

刺客信条3 自由使命
撕纸大冒险
索尼全明星大乱斗
街头霸王对铁拳
世界汽车拉力锦标赛3
瑞奇与叮当 全面突击
狡狐大冒险 时空神偷
使命召唤 黑色行动 解密
杀戮地带 雇佣兵
智胜一筹
AKB 1/135 恋爱总选举
英雄传说 零之轨迹 进化版
伊苏 塞尔塞塔的树海
恶魔召唤师 灵魂黑客
终极军团
恋爱随意链接 预知随机
地球防卫军3 携带版
加速世界 银翼觉醒
最终幻想 Ⅲ
失落英雄









花絮：小编审碟吐槽

新作特搜队

黑子的篮球 奇迹比赛
奥伽韵律

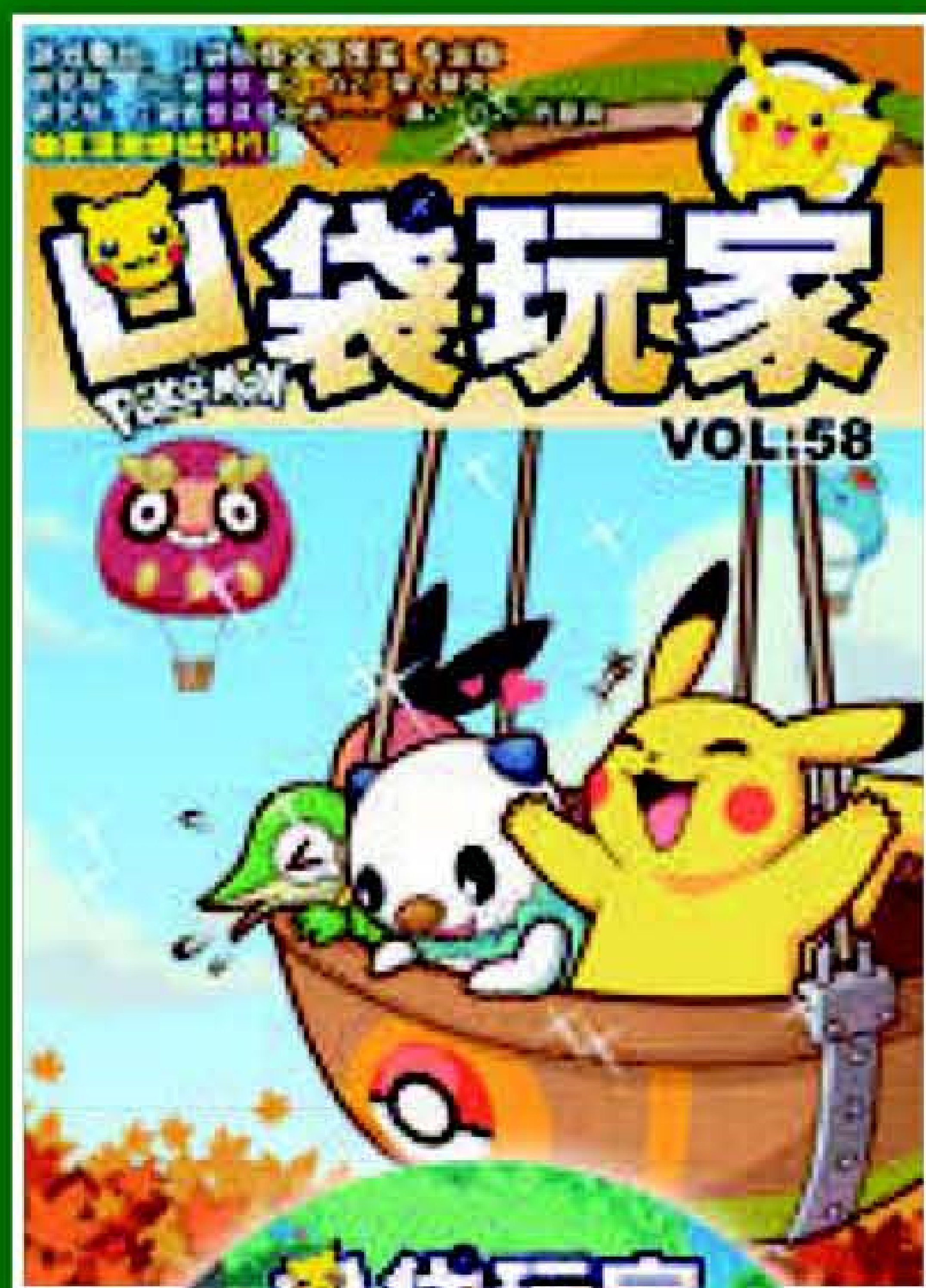


本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《奥伽韵律》的演示中，小编过关后获得的评价是什么？

A：A　　B：B　　C：C


PEGA精美游戏周边 3名



口袋玩家 VOL.58

《口袋妖怪》的专门志，收录游戏、动画、漫画、卡片、周边……尽在其中！

研究所
《口袋妖怪 黑2·白2》梦世界全攻略

《口袋妖怪 黑2·白2》发售后，梦世界也做了很多变更，本辑将所有内容一网打尽，来收集更多的梦特性精灵吧！

资料馆
《口袋妖怪 黑2·白2》资料补完

649精灵全图鉴收集、全精灵打败后努力值、全道具入手及方法、全技能详解……

专题企划
《口袋妖怪》剧场版15周年回顾

从《超梦的逆袭》到《丘雷姆VS圣剑士》，回顾口袋剧场版的15年。

口袋教师
存档修改器使用教程

尽管颇受争议，但对于国内众多玩家来说，这也许是获取剧场配送精灵的惟一途径……

光盘收录
《宠物小精灵BW》中文动画、广播剧《火箭队的秘密帝国》

附送精美赠品：《口袋妖怪 黑2·白2》海报×2；**口袋世界锦标赛+N**

9月8日 全国上市！

大抽奖继续进行！ 抽奖继续进行，本辑依旧有正品口袋玩偶等你来拿！

3DS专辑 VOL.3

大16开240页+DVD光盘
展现3DS魅力的全方位专辑！

随着拥有更大屏幕的3DS LL在全球发售，3DS家族迎来了全新的成员，港台版3DS也将在9月底和大量的官方中文版游戏一同蓄势待发。掌机王小组也在暑假临近结束之际为读者们献上这本精心制作的《3DS专辑》第三辑！本书收录了近5个月来3DS平台的优秀游戏作品，除了《火焰之纹章 觉醒》、《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D》、《新·超级马里奥兄弟2》等热门大作的典藏攻略外，更有《马里奥与索尼克 伦敦奥运会》、《太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠》、《洞窟物语3D》等未曾在《掌机王SP》上刊登过的佳作指南。“专题企划”带您回顾“《火纹》系列”经历的22年风雨，“游戏剧场”则奉上《生化危机 启示录》的剧情小说。精彩内容，不容错过！



赠送12张
《新·光之神话》特制AR卡片！

现已上市！





PSV专辑 VOL.3

大16开208页+70分钟影像DVD光盘

实用与收藏兼备的PSV权威专辑

想必不少同学都开始背上书包迎来各自的新学期，而编辑部的小编们也没有闲着，正忙于制作属于PSV玩家的专门读物——PSV专辑 Vol.3。

本辑的Vita动态不仅为大家介绍近期PSV的软硬件消息外，还为有意接触PSV软件编程的同学们准备了PSM入门教程，动手能力强的同学不妨尝试编写自己的PSV程序哦。Vita企划的专题将从多个方面展望PSV的未来，并介绍当前为PSV开发游戏的重要厂商。攻略一直是我们最重视制作部分，本次的Vita攻略将为大家送上《潜龙谍影HD版》超详尽攻略，让你"双白金"之路一路畅通，另外我们还针对大广大玩家，推出近期超热门的中文化游戏《女神异闻录 黄金版》中文版全攻略。还记得当年大明湖畔的游戏时间1000小时的《魔界战记3 回归》吗？这次同样收录其超实用向攻略，此外还有《小骷髅》、《抵抗 燃烧天空》、《时间旅人》、《机动战士高达SEED 激战宿命》等丰富攻略内容。附赠的影像DVD还收录大量PSV新作宣传影像，请用双眼去感受新一轮的PSV高清视觉盛宴。

9月上旬 全国上市!